Vice City

O Guia Definitivo

Leonardo Urbano Sobrinho

Scarface

Leonardo U.S.

Vice City

O Guia Definitivo

Por Leonardo Urbano Sobrinho

- Scarface -

leonardo_rs6@yahoo.com.br

Scarface

Leonardo U.S.

Título Original: Vice City – O Guia Definitivo

Este Guia não foi endossado , nem recebeu qualquer tipo de supervisão ou autorização da Rockstar Games ou da Take-Two Interactive. Ele pode e deve ser copiado livremente pela Internet, mas em hipótese alguma deve ser comercializado ou editado, nem seu conteúdo pode ser copiado e hospedado em nenhum website sem a autorização do autor.

- As seguintes informações foram retiradas do site www.wikigta.com:

- Todos os nomes de músicas das programações das rádios
- Dicas sobre os 35 Rampages
- Esquema de todas as missões do jogo (Walkthrough)
- Informações essenciais sobre as gangues de Vice City
- Lista de todos os veículos do game
- Foto dos personagens: Alberto Robina, Hillary King e Maude Hanson
- Foto das capas dos outros games da série Grand Theft Auto
- Foto do mapa da cidade

- Outras informações tiradas do site www.planetgta.com:

- Lista com todos os personagens de GTA: Vice City -
- Curiosidades em geral

- Do site www.gtasanandreas.com.br/vicecity:

- Figuras das rádios
- Foto-montagem que ilustra a Apresentação

- Tipos de letra utilizados (fontes):

- ***Rage Italic*** – fonte tema de Vice City, usada no tema do Guia (tam. 86) e nas missões (tam. 26)
- ***Helvetica*** – fonte base dos textos (tam. 10)

Dedico este Guia a mim mesmo, pois fui o único quem trabalhou duro durante seis meses para poder concretizá-lo, e ao meu pai, Rubens, que me ajudou no momento desicivo...

© 2002 - 2007 Copyright Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, o logotipo R*, e o logotipo Grand Theft Auto são marcas registradas da Take-Two Software Interactive, Inc. Todos os direitos reservados.

Scarface

Leonardo U.S.

Parte I

Bem Vindo à Vice City

Apresentação

- Em primeiro lugar, gostaria de dizer que a realização deste Guia é uma meta. Eu sou fascinado pela série GTA: o enredo, os lugares, as épocas... Vice City é o meu preferido entre todos os outros da série. E não é à toa: a cidade é baseada em Miami, as rádios com sua trilha sonora dos anos 80 e minha saudade por esta época me motivaram ainda mias. O local e o tempo foram muito bem escolhidos pela Rockstar, que fez um trabalho formidável em menos de um ano.

Comecei a jogar Vice City a partir de outubro de 2005 na casa de um primo (antes disso eu nem sabia direito o que era GTA). O jogo me interessou tanto que resolvi comprá-lo. Nesta época, eu não tinha intenção de fazer um Guia. Comecei a jogar com a minha cópia falseta no computador a partir de 30 de janeiro de 2006 (meu aniversário) e fiquei viciado rapidamente. Zerei o jogo pela primeira vez em 1º de março. O auge da minha fixação foi quando fiz um trabalho de colégio baseado no tema, em junho de 2006. Todos gostaram. Principalmente meus amigos, que às vezes me chamam de **Scarface**, pelo fato de eu ser parecido com Al Pacino e de me vestir de maneira semelhante. Daí vem meu codinome.

Em abril do mesmo ano comecei a jogar GTA: San Andreas. Vi pela primeira vez em uma lan-house e achei-o incrível, pois o cenário era um estado inteiro e a primeira cidade-tema era Los Angeles, no ano de 1992. Tive muitos problemas em instalar o game, mas não desisti. Em 24 de abril de 2006 comecei a fazer as missões e fiquei admirado com o tema das gangues de rua dos anos 90. Praticamente zerei o jogo em julho. Mas já sentia saudades de Vice e do ritmo dos anos 80.

A partir de agosto de 2006 já estava nas lojas (e nas barracas de camelô) GTA: Liberty City Stories. Quando soube do enredo do jogo (que se passava em 1998, três anos antes de GTA3) fiquei meio indignado. A Rockstar tinha a faca e o queijo na mão e não aproveitou a chance. Tanto que o jogo foi um fiasco. Primeiramente porque Toni Cipriani era muito diferente do que em GTA3 (na qual parece 20 anos mais velho) e depois pela história. Bem que o jogo poderia se passar em 1971 e contar sobre o caso que colocou Tommy Vercetti na cadeia durante 15 anos por conta da família Forelli. Com isso eles poderiam ter articulado melhor o enredo e esclarecer ainda mais os fatos da série. Bom, mas isto já é outra história.

Nesta época eu havia começado a visitar com freqüência o site www.gtasanandreas.com.br, onde baixei o Guia de Estratégia Não-Oficial de GTA: San Andreas, de autoria de Afrânio Bezerra de Souza. A idéia começou a surgir a partir daí.

Para compensar o fracasso de Liberty City Stories, chegou em 1º de novembro de 2006 nas lojas GTA: Vice City Stories, contando a saga de Victor Vance em 1984 (dois anos antes do Vice City original). A partir daí comecei a trabalhar no meu próprio Guia. Para aperfeiçoá-lo, passei a visitar o site holandês www.wikigta.org, que é, em minha opinião, o mais completo site de GTA que eu já vi.

Em 30 de janeiro de 2007 (novamente meu aniversário), joguei pela primeira vez GTA3 no computador, mesmo quase 6 anos depois de seu lançamento. Joguei com a intenção de coletar dados para um possível Guia. É o que também pretendo fazer com GTA4, logo em seu lançamento.

Scarface

Leonardo U.S.

A série Grand Theft Auto sem dúvida é a mais polêmica da História. Ela significou um marco revolucionário no mundo dos games a partir de GTA3, quando se popularizou com sua inversão de moral, onde trocou a idéia de ser o herói bonzinho para ser o bandido assassino. GTA não é um jogo que transforma pessoas em maníacos. Muitos tentaram acabar com a sua imagem, mas não conseguiram. O caso Hot Coffee do GTA: San Andreas é um bom exemplo disso. Grand Theft Auto é muito mais que um simples jogo com mensagens subliminares, onde se mata pedestres e se rouba carros... GTA é uma sátira a toda a sociedade americana, é uma sátira ao sistema, que muitas vezes é corrupto e injusto. Esta é a verdadeira essência do game, e que deveria ser observada pela maioria.

Aproveite bem este Guia, que é dedicado aos que, assim como eu, tem saudades da bela Vice City e quer desfrutar novamente das missões, do cenário e das músicas que marcaram época. Cada detalhe deste Guia foi feito com toda a atenção e dedicação de uns dos maiores fãs que esta série já teve. Boa sorte...

Scarface

Requerimentos do Sistema

- Para rodar GTA: Vice City sem problemas no seu PC certifique-se de que ele esteja adequado aos padrões, recomendados pela Rockstar, para garantir o funcionamento perfeito do jogo:

- MÍNIMO –

- Processador:	AMD Duron 800 MHz ou Intel Pentium III similar
- Memória RAM:	128 MB
- Placa de Vídeo:	32 MB Vídeo Card com DirectX 9.0
- Espaço Livre no HD:	915 MB
- Drive:	8x CD / DVD Drive

- RECOMENDADO –

- Processador:	AMD Athlon 1500 + ou Intel Pentium IV similar
- Memória RAM:	256 MB
- Placa de Vídeo:	64 MB Vídeo Card com DirectX 9.0 ou superior
- Espaço Livre no HD:	1550 MB
- Drive:	16x CD / DVD Drive

- SISTEMAS OPERACIONAIS SUPORTADOS –

- Microsoft Windows 98
- Microsoft Windows 98 Second Edition
- Microsoft Windows Millenium
- Microsoft Windows 2000 Professional (Workstation) Service Pack 3.0
- Microsoft Windows XP Home ou Professional Service Pack 2.0
- Microsoft Windows Vista

Cronologia

- Como em todos os jogos da série, Vice City se passa em uma época distinta. Esta linha do tempo mostra como o jogo se situa entre os outros da série:

- 1961 – GTA: London, 1961
- 1969 – GTA: London, 1969
- 1984 – GTA: Vice City Stories
- **1986 – GTA: Vice City**
- 1992 – GTA: San Andreas
- 1997 – GTA
- 1998 – GTA: Liberty City Stories
- 2000 – GTA: Advanced
- 2001 – GTA III
- 2007 – GTA IV
- 2013 – GTA II

Grand Theft Auto: London, 1961 - 1969

Grand Theft Auto: Vice City Stories - 1984

Grand Theft Auto: San Andreas - 1992

Grand Theft Auto: Vice City - 1986

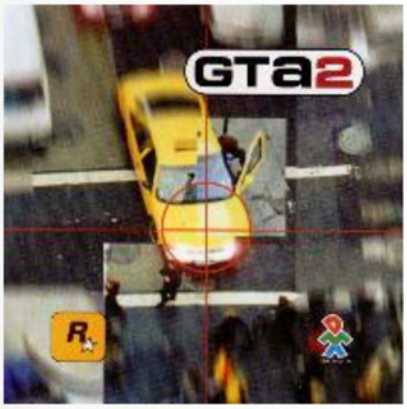
Grand Theft Auto - 1997

Grand Theft Auto: Liberty City Stories - 1998

GTA: Advance - 2000

Grand Theft Auto 3 - 2001

Grand Theft Auto 4 - 2007



Grand Theft Auto 2 - 2013

Sumário

PARTE 1 – Bem Vindo à Vice City

- Apresentação
- Cronologia
- Requerimentos do Sistema
- Personagens
- Caminhando por Vice City
  - > Interface
  - > Controles
- Dicas Importantes
  - > Polícia
  - > Tommy Vercetti
  - > Armas
  - > Itens
  - > Veículos
  - > Interface
- Guia Turístico
  - > Bairros e Distritos
  - > Gangues
  - > Rádios
- Cheats

PARTE 2 – Enredo

- Walkthrough

- Enredo

  > Ken Rosenberg
  > Avery Carrington
  > Colonel Juan Garcia Cortez
  > Mr. Teal
  > Ricardo Diaz
  > Umberto Robina
  > Auntie Poulet
  > Kent Paul
  > Love Fist
  > Lance Vance
  > Tommy Vercetti

- Propriedades

  > Boatyard
  > Cherry Popper Ice Cream Factory
  > Interglobal Films Studio
  > Kaufman Cabs
  > Malibu Club
  > Extra – Phil Cassidy
  > Pole Position Club
  > Sunchine Autos
  > Printworks

PARTE 3 – Extras

- Savepoints

  > West Island
  > Starfish Island
  > East Island

- Missões de Veículos

  > Coach Driver
  > Fire Fighter
  > Paramedic
  > Pizzaboy Mission
  > Taxi Driver
  > Top Fun
  > Vigilante

- Hidden Packages

  > Recompensas
  > Localizações

- Desafios

  > Cone Crazy
  > Dirt Track
  > Hyman Memorial Stadium Challenges
  > PCJ Playground
  > Rampages
  > Rifle Range
  > Sparrow Chopper Checkpoints
  > Unique Jumps

PARTE 4 – Armas, Veículos & Vestuário

- Armas

  > Categorias –

    - Fist
    - Handguns
    - Pistols
    - Shotguns
    - Machine Pistols
    - Assault Rifles
    - Thrown Weapons
    - Heavy Artillery
    - Sniper

  > Lojas –

    - Ammu-Nation
    - Hardware Stores
    - Phil's Place

  > Armas Grátis

- Veículos

  > Boat
  > Flying Vehicles
  > Gangsta Vehicles
  > Motorcycles
  > SUVs & Station Wagons

  > Sedans
  > Sport Cars
  > Vans & Trucks

- Vestuário

PARTE 5 – Fatos interessantes sobre Vice City...

- Easter Eggs – Curiosidades que marcaram época

Personagens

- Em 1986 várias figuras habitavam a cidade, personagens que fazem a trama da série. Eles são variados e todos têm contato direto com Tommy e até com outros protagonistas, como Carl “CJ” Johnson e Claude, anos mais tarde. Outros aparecem somente em GTA: Vice City e em Vice City Stories. Aí vão eles:

> Alberto Robina

- Alberto é o dono do Robina’s Cafe em Little Havana. Vindo de Cuba, está sempre atrás do balcão ou conversando com seus amigos na mesa. Ele é o pai de Umberto Robina.

> Alex Schrub

- Ele é um congressista de extrema direita, além de ser uma figura muito influente. Alex faz qualquer coisa para obter votos, pois é obcecado por poder. Tem um casamento feliz com Candy Suxxx, modelo e atriz.

> Auntie Poulet

- Com idade avançada, Auntie é a matriarca das gangues haitianas que dominam o gueto da cidade. É protegida por todos eles. Ela tem uma longa experiência com o crime em Cuba e também lida com feitiçaria.

> Avery Carrington

- Magnata vindo do Texas, ele é um dos aliados de Tommy Vercetti. Ficou milionário no ramo de imóveis, na construção de prédios e mansões. Sua ficha também não é limpa: além de ser intimidador, Avery é suspeito de manipular preços de propriedades e terras em diversos lugares, e também de ser o mandante de assassinatos. Ken Rosenberg é o seu advogado em Vice City. Depois de investir no desenvolvimento da cidade, vai para Liberty City, onde é assassinado por Toni Cipriani 12 anos depois, em 1998.

> Big Mitch Baker

- Veterano da guerra do Vietnã, na qual lutou na década de 1960, Mitch é líder da gangue de motoqueiros da cidade. Vive em um bar em Downtown e é amante de motociclismo. Baker tem problemas com autoridade e já foi preso 13 vezes por agressão. Ele adora jogos de bar, Hard Rock e rachas de motocicletas. Uma de suas diversões favoritas é assustar a polícia.

> BJ Smith

- BJ Smith é uma das celebridades de Vice. Estrela do grupo Vice City Mambas, ele é um cara de sucesso na carreira de futebol americano, apesar do caráter agressivo fora dos campos, onde é famoso por agredir seus oponentes. Além disso, trabalha no ramo de carros em uma concessionária, o que é apenas uma fachada: seu verdadeiro negócio é o contrabando de veículos roubados.

> Cam Jones

- Cam é especialista em arrombamento de cofres de todos os tipos. Freqüentemente trabalha com Phil Cassidy. Ele é também representante legal da empresa Rosenberg & Associates. Chegou a ser preso e condenado a dez anos de cadeia, mas fugiu da cadeia com a ajuda de Tommy Vercetti.

> Candy Suxxx

- Candy é a estrela do silicone de Vice City e é casada com Alex Schrub. Por causa do marido, tem importantes contatos na política. Ela faz filmes pornôs no estúdio Interglobal Films, com o diretor Steve Scott. Em 1992 apareceria em uma turnê em Los Santos.

> Colonel Juan Garcia Cortez

- Colonel é um homem poderoso e respeitado. Ele é muito diplomático, o que lhe garante imunidade. Não tem uma área específica de atuação, negociando tudo: drogas, armas, contrabando, equipamentos militares,etc. Colonel gosta de comer animais de espécies exóticas e considera isto um estilo. Tem uma filha chamada Mercedes e um luxuoso iate.

> Dicky

- Membro da banda escocesa Love Fist, Dicky usa uma camisa parecida com a da seleção argentina de futebol. Sabe-se que ele tem envolvimento íntimo com Mercedes.

> Dolores

- Operadora de rádio da empresa Kaufman Cabs, ela comanda os itinerários de táxis pela cidade. É uma pessoa muito séria quando se trata da concorrência das empresas de táxi de Vice City.

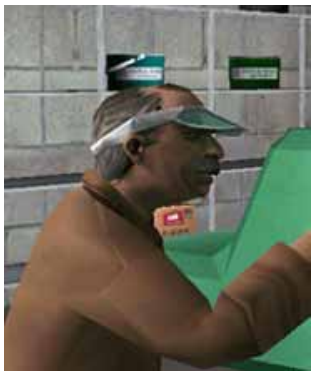
> Donald Love

- Filho de Avery Carrington ele é seu aprendiz em Vice City. Vivia aprendendo com o pai como fazer as coisas. 15 anos depois, em 2001, ele seria um milionário situado em Liberty City e é lá que ele conhece Claude.

> Dwayne

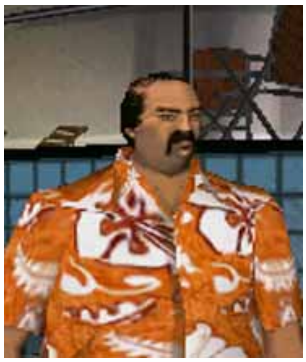
- Trabalha nas docas de Vice City, com seu amigo Jethro. Ele é um maconheiro que usa a palavra “dude” demais. Encontra-se com Tommy no estaleiro comprado por ele. Em 1992, estaria na cidade de San Fierro com Jethro, onde conhecem e ajudam Carl Johnson e Cesar Vialpano a reerguer sua garagem de carros abandonada cedida por Claude.

> Earnest Kelly



- O velho Earnest trabalha na Printworks há muitos anos. Ele tem uma paixão grande em imprimir dinheiro falso em suas máquinas.

> Gonzales



- Gonzales foi o braço direito de Colonel Cortez durante muito tempo, fazendo serviços. Assim como ele, tinha imunidade diplomática. Em 1984 conheceu Victor Vance, que o protegeu de uma ofensiva, porém é morto a mandato de Cortez dois anos depois.

> Hillary King

- Hillary é um motorista muito experiente, que já trabalhou com Cam Jones e Phil Cassidy. King é um comedor compulsivo, neurótico e obsessivo. Ele conhece Tommy Vercetti na operação de assalto a um banco e morre na hora da fuga.

> Jethro

- Jethro é o melhor amigo de Dwayne e trabalha com ele nas docas. Também usa a palavra “dude” demais, além de fumar muitos baseados. Assim como o amigo, vai para San Fierro seis anos depois trabalhar no posto de gasolina de CJ.

> Jezz Torrent

- Jezz é o líder da banda metal escocesa Love Fist. Viciado em drogas ele é amigo de Kent Paul, empresário da banda.

> Ken Rosenberg

- Ken Rosenberg é o advogado medroso da máfia. Ele é um cara pobre, sem sucesso, que faz serviços ilegais como lavagem de dinheiro para diversos bandidos grandes de Vice City, onde se estabeleceu em 1984. Ele ajuda Tommy Vercetti no assalto ao El Banco Corrupto Grande, onde é o responsável pela parte burocrática. Mas isso não termina bem: no final de década de 1980 é descoberto e em 1990 perde a sua licença de advogado, o que o faz afundar nas drogas. Dois anos depois, já recuperado, sai da clínica de dependência em Fort Carson e vai para Las Venturas, onde trabalha no Caligula's Casino e acompanha de perto a guerra entre as famílias Leone e Sindacco. É ajudado por Carl "CJ" Johnson e pelos seus amigos Kent Paul e Maccer. Depois disso se muda com eles para Los Santos.

> Kent Paul

- Conhecido também como "KP" e "Paulo", ele é considerado um mestre do crime. Nascido em 1965 em Manchester, Inglaterra, este cara com pinta de "playboy" se mudou para Vice City na metade da década de 1980 para ser empresário da banda Love Fist. Passa a freqüentar o Malibu Club toda a noite, onde bebe demais. Seis anos depois seria resgatado no deserto por CJ e reencontra Ken Rosenberg. Vai para Las Venturas e depois para Los Santos, onde vira o empresário do rapper Madd Dogg.

> Lance Vance

- Chegou com o seu irmão Victor na cidade em 1984, onde aprendeu a ter estilo. Lance é um piloto treinado de helicóptero, além de ter envolvimento com narcóticos. Apesar de parecer um cavalheiro, é um sujeito muito agressivo e insensível. Após a morte do irmão passou a trabalhar com Tommy Vercetti.

> Leo Teal

- É um cozinheiro de um dos restaurantes da Ocean Drive, o que serve de disfarce. Na verdade, ele também é expert em comunicações e telefonia. Além disso pode ter trabalhado como matador de aluguel e ter envolvimento com o narcotráfico cubano. É morto por Tommy Vercetti em uma briga.

> Maude Hanson

- Psicótica distribuidora de sorvetes na cidade, ela é dona da fábrica Cherry Popper em Little Havana. Maude comanda seus negócios ilegais com mão-de-ferro. Mesmo assim é uma velha caduca, louca e obcecada. Odeia crianças.

> Mercedes Garcia Cortez

- Filha de Colonel Cortez, ela adora festas. Tem envolvimento com os membros da Love Fist, em especial com Dicky, além de ter trabalhado em filmes pornôs no Interglobal Films Studio.

> Pastor Richard

- Pastor de uma igreja evangélica, Richard é neurótico e obcecado por dinheiro e pela própria imagem, tanto que tentou erguer uma estátua em sua homenagem. Escreveu diversos livros, além de ter envolvimento com a NASA. Além disso tem uma fundação de caráter religioso que recolhe dinheiro e doações. Seu comercial pode ser ouvido nas estações de rádio de Vice City.

> Percy

- Membro da banda Love Fist.

> Phil Cassidy

- Ex-militar veterano do Vietnã, Phil trabalhou com Cam Jones e é especialista em armamentos. Passou muito tempo no exército americano e tem treinamento militar. É amante de uma bebida fortíssima chamada Boomshine Saigon. A sua diversão favorita é montar bombas caseiras de alto impacto, o que lhe custou um braço em 1986. Já estava na cidade dois anos antes e tinha contato com Jerry Martinez e Victor Vance. Na época estava em guerra com a gangue Los Cholos. Em 1998 já estava sitiado em Liberty City e lá também conheceu Claude em 2001 em que o defendeu de uma ofensiva do Cartel Colombiano.

> Ricardo Diaz

- O baixinho nervoso era um colecionador de armas temido na cidade e também era dono da mansão mais luxuosa de Vice. Venezuelano vindo de Caracas, chegou aos Estados Unidos em 1979. Sete anos depois já era o mais poderoso traficante de drogas da Costa Leste. Ele foi o responsável pela emboscada que matou Victor Vance e que começou a trama do jogo. É assassinado por Vercetti e Lance após ser descoberto.

> Sonny Forelli

- Chefão da máfia de Liberty City, Sonny é um sujeito muito influente no mundo do contrabando, do jogo e da prostituição. Mandante de vários assassinatos, incluindo o episódio de Harwood Incident, em 1971, que acabou colocando Tommy Vercetti na cadeia durante 15 anos.

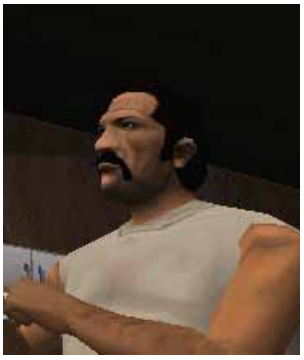
> Steve Scott

- Steve é um diretor de cinema que trabalha no Interglobal Studio. Ele tem envolvimento indireto com o crime, além de apresentar certa obsessão por tubarões.

> Thomas Vercetti

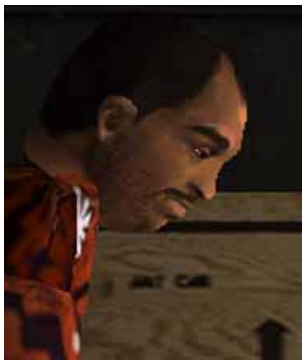
- Thomas é o protagonista do jogo. Seu objetivo é conquistar Vice City e construir sua máfia na cidade tendo assim mais respeito. Nasceu em 1951, em Liberty City, filho de um dos empregados da gráfica dos Forelli. Seguiria o mesmo caminho do pai, porém se envolveu no episódio do Harwood Incident em 1971, onde acabou preso e condenado a 15 anos de prisão por conta de Sonny Forelli, seu velho conhecido. Em 1986, quando é libertado, Sonny teme uma “visita” de seu velho amigo e o manda para Vice City, onde Tommy constrói seu império.

> Umberto Robina



- Robina é o senhor da guerra em Cuba, além de ser do tipo “macho man”. Para cada lugar que vai, consegue arrumar brigas. Líder da gangue cubana Los Cabrones, Umberto é um homem temperamental e nervoso. No passado recente, foi ajudado por Victor Vance na luta contra a gangue Los Cholos. Porém seu maior inimigo é a gangue haitiana, na qual disputa o controle do tráfico de drogas marítimo. Vive com o pai na lanchonete da família.

> Victor Vance



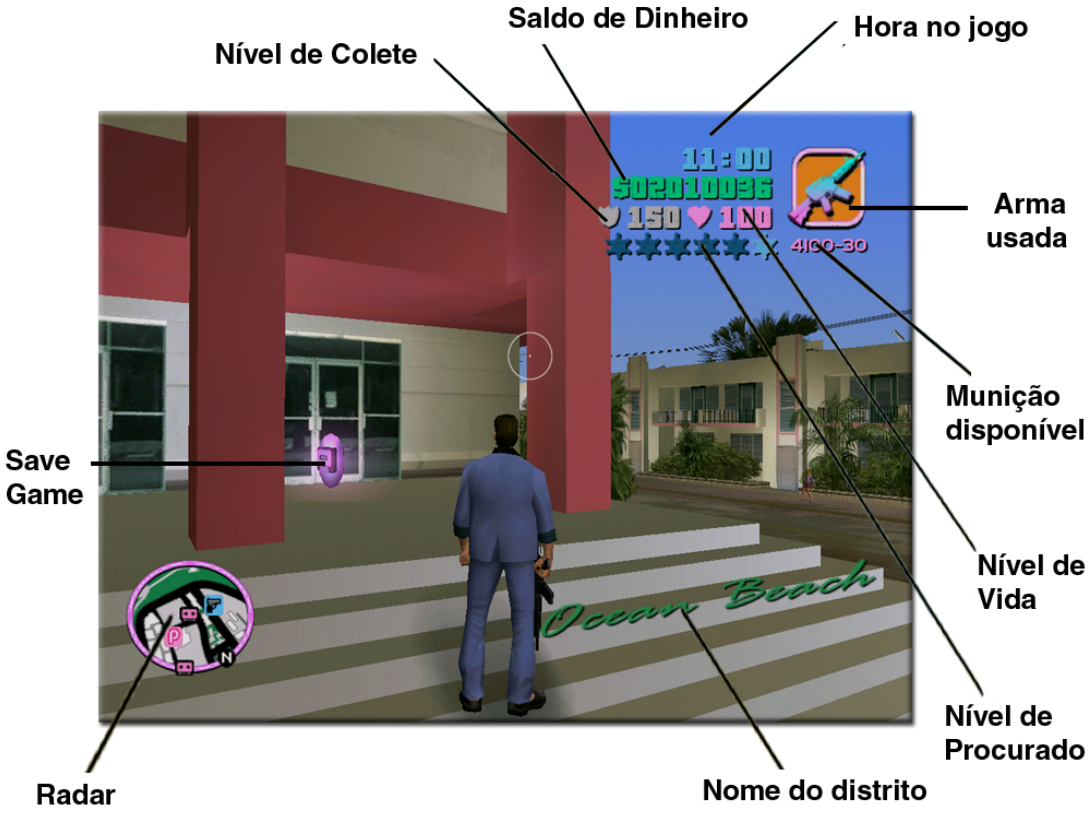
- Protagonista de Vice City Stories, Victor nasceu em 1956 e na década de 1970 alistou-se no exército americano, onde se tornou marine na base de Guantanamo, em Cuba. Em 1984 veio para Vice City após um longo período de serviço para o exército. Sitiou-se primeiramente em Fort Baxter, auxiliado pelo tenente Jerry Martinez, que mais tarde o traiu e foi morto. Defendeu sua família, conheceu e salvou celebridades como Phil Collins, que fez uma turnê em Vice City naquele mesmo ano de 1984. Aliou-se ao irmão Lance Vance e a Ricardo Diaz, onde construiu um império na cidade. Em 1986, já decadente, morre logo na introdução do game, na emboscada organizada por Ricardo.

Caminhando por Vice City

Esta parte serve para salientar mais detalhes sobre o esquema de funcionamento do jogo, ou seja, é para os principiantes, que não estão acostumados com a mecânica de GTA. Jogadores mais experientes podem e devem pular esta parte, que ensina basicamente a andar pela cidade, que em si tem um grande terreno. Vice City não tem a interatividade de San Andreas, mas o jogador tem ampla liberdade de explorar o cenário (característica que imortalizou a série GTA). Nesta seção também está uma lista com os macetes de jogo, fundamental para se fazer missões.

Interface

> GTA: Vice City segue a interface padrão de todos os jogos da série. Estas informações podem ou não serem desligadas caso prefira.



- **Relógio –** Mostra a hora no game, o que justifica o dia e a noite. Em todos os GTAs, uma hora no jogo equivale a um minuto na vida real. Ou seja, cada dia tem 24 minutos reais de duração.

- **Arma usada –** Mostra a arma que você está usando no momento, que é representada por um desenho

- **Munição disponível –** O número da direita mostra quantas balas você tem no cartucho e o da esquerda mostra quantas balas você tem no total.

- **Nível de Vida –** O número rosa ao lado do coração mostra quantos por centos você tem de vida. Se este número (e não o cinza) for à zero, Tommy cai e é levado para o hospital. Ele chega à zero rapidamente se Tommy cair no mar e se afogar. Pegando o ícone Health, as vidas se carregam por completo. Catando prostitutas por aí Tommy consegue estender este nível para 125 ou mais.

- **Nível de Colete –** O número cinza indica a porcentagem de colete disponível. O colete é um grande companheiro na hora das missões pois dobra as suas chances de sobreviver. Depois que a missão Vigilante é completada o colete chega a 150.

- **Saldo de Dinheiro –** O número verde indica quanta grana Tommy tem guardado. O dinheiro é muito útil para a compra de armas e propriedades. Tommy ganha boas quantias de dinheiro depois das missões.

- **Nome do Distrito –** As inscrições verdes que aparecem o tempo todo no canto direito inferior da tela remetem ao bairro em que Tommy está.

- **Savepoint –** Ícone disponível em toda safehouse e que permite que você salve o seu game.

- **Radar –** Muito útil em missões o radar oferece uma visão de cima do mapa da cidade e mostra em seus ícones lugares importantes, como estes:

– AMMU-NATION

– PAY'N'SPRAY

– HARDWARE STORE

– SAFEHOUSE

Controles

> Comandos (a pé) -

Controle da direção:	**Movimento com o mouse**	
Andar para frente:	**Seta "para cima"**	**W**
Andar para trás:	**Seta "para trás"**	**S**
Correr:	**SHIFT + Seta "para cima"**	
Pular:	**Barra de espaço**	

Atirar / Atacar:	**Botão esquerdo**	**CTRL**
Mirar (rifle):	**Botão direito**	
Trocar de arma:	**Scroll Lock do mouse**	**Nº 1 e 4 do teclado numérico**
Pausa:	**Esc**	
Substituir uma arma / atender ao telefone celular / comprar imóvel:		**TAB**
Replay:	**F1**	
Entrar / sair em um veículo:	**ENTER**	**F**

> Comandos (dentro de um veículo) -

Entrar / sair do veículo:	**ENTER**	**F**
Missão paralela:	**Caps Lock**	**Num Lock**
Andar para frente:	**seta para cima**	**W**
Andar para trás:	**seta para baixo**	**S**
Andar para a direita:	**seta para direita**	**D**
Andar para a esquerda:	**seta para esquerda**	**A**
Freio de mão:	**Botão Direito**	**Barra de Espaço**
Buzinar / Sirene:	**SHIFT**	
Trocar câmera:	**V**	
Olhar para a direita:	**E**	
Olhar para a esquerda:	**Q**	
Olhar para trás:	**E + Q**	**Apertando o Scroll Lock**
Atirar para a direita:	**E + CTRL**	
Atirar para a esquerda:	**Q + CTRL**	
Trocar de rádio:	**R**	**Scroll Lock do mouse**

> Comandos (dentro de um helicóptero) -

Subir (ganhar altitude):	**W**
Descer (perder altitude):	**S**

Inclinar para a direita:	**D**
Inclinar para a esquerda:	**A**
Girar a aeronave para o lado direito:	**E**
Girar a aeronave para o lado esquerdo:	**Q**
Acelerar (inclinar para frente):	**Nº 9 do teclado numérico**
Frear (inclinar para trás):	**Nº 6 do teclado numérico**

Dicas Importantes

Esta parte é importante e foi feita a partir de uma observação minuciosa da mecânica de GTA: Vice City e suas peculiaridades. Antes de começar a falar sobre isso vai o mais importante dos avisos: salve sempre o seu jogo. Isto serve para qualquer game e todo jogador veterano sabe disso. Se passar em uma missão difícil depois de muito trabalho ou tiver algum progresso importante, largue tudo e salve o jogo, indo em direção ao ícone rosa redondo com a gravura de uma fita. Este ícone está disponível em todas as suas propriedades. O primeiro deles fica na recepção do Ocean View Hotel, em Ocean Beach. Além desse, existem outros. Porém estes outros não são "gratuitos". Você tem de comprá-los para poder salvar o jogo em diferentes partes da cidade. Mas não use somente um slot. O recomendável é usar no mínimo três deles, pois impede que você perca a informação salva em um. E mais um recado importante: não dá para salvar um jogo quando você está em uma missão, mesmo que seja dos veículos. Aí vão mais dicas importantes:

> Polícia –

O departamento de polícia de Vice City é um de seus maiores inimigos durante a maior parte do jogo. Eles podem te prender a qualquer hora e às vezes de maneira ridícula. Eles conseguirão te render se abrirem a porta de seu carro e te apontarem a arma. Por isso não é nada bom ficar parado em perseguições e deixar o seu carro sem a porta do motorista ou a do passageiro.

Ele é formado por homens que usam uniforme bege e marrom que patrulham as ruas da cidade a pé ou em viaturas, usando cassetetes e pistolas 9mm. Sempre que fizer algum tipo de baderna na cidade, como explodir carros e matar pessoas a polícia estará na sua cola. Eles vão tentar te deter, ou se piorar as coisas, até te eliminar. O nível de gravidade de seus atos é medido pelas estrelas (em forma de distintivos policiais) que ficam no canto superior direito da tela. Quando mais estrelas estiverem brilhando, mais policiais estarão na sua cola. A caçada começa com policiais a pé e pode envolver até mesmo o exército. Os tópicos abaixo explicam mais sobre a polícia e como se dar com ela.

1º) Níveis de procurado

Existem seis níveis de estrelas no jogo. Quanto mais este nível aumenta, mais violenta se tornará a perseguição. E estes são os níveis:

* Um ou dois policiais te perseguirão a pé e usarão somente o cassetete para tentar te derrubar. Não existe tanto problema, pois a estrela some em questão de segundos se você cair fora.

** A perseguição começa a ficar mais intensa. Agora carros da polícia estarão atrás de você a todo o tempo. Troque de roupa rapidamente para não ter grandes problemas.

*** Agora helicópteros estarão no seu encalço e atirando em você. Além disso viaturas do tipo Police Cheetah, com policiais armados com submetralhadoras Uz-i estarão atrás de você. Para sua sorte existe uma maneira simples de se livrar dos helicópteros: aponte com um rifle Sniper no motor das hélices grandes da aeronave e atire. Ele cairá na hora. Tente pegar um carro e vá para a Pay'n'Spray imediatamente.

**** A SWAT entra na jogada. Neste nível, o negócio começa a ficar preto para você. Dos helicópteros descem agentes armados com submetralhadoras mais pesadas. Nas ruas existem caminhões Enforcer fazendo bloqueios terrestres. Não fique parado, fuja!

***** Agora o FBI se juntou à caçada. Eles dirigem poderosos utilitários FBI Rancher e avançam violentamente para cima de você. Se estiver a pé, eles descem dos carros e te dão uma chuva de balas de MP que podem te eliminar instantaneamente! Roube um caro estacionado e vá para o Pay'n'Spray mais próximo antes que eles destruam seu veículo!

****** O Exército foi convocado e está na cidade! Bloqueios militares e tanques estarão por todo o lado. Soldados portando fuzis M-4 estarão nas ruas. Salve o jogo e dê um reload, ou então vá pintar seu carro imediatamente e cuidado: não chegue perto dos tanques de guerra, porque se bater neles, você e o seu carro vão para os ares!

2º) Como se livrar deles

Existem várias maneiras de se livrar deles:

- Se você estiver com até duas estrelas pode trocar de roupa em qualquer safehouse ou nas lojas de roupas específicas.

- Espalhadas pelos bairros da cidade há lojas chamadas Pay'n'Spray. É só entrar lá com um carro comum e pagar 100 dólares para consertar o veículo e pintá-lo de outra cor. Após sair, as estrelas ficarão piscando. Não cometa nenhum crime até elas pararem de piscar, pois senão a perseguição começará outra vez. Não entre lá com veículos policiais, ambulâncias, etc. pois não serão aceitos. As oficinas estão situadas em cinco bairros distintos:

- Viceport

- Little Havana (nos fundos da Sunchine Autos)

- Little Haiti (na Avenida Principal)

- Vice Point (ao lado do Links View Apartment)

- Ocean Beach (na mesma rua da Ammu-Nation)

- Existem também os Police Bribes. O que são: ícones redondos com um distintivo espalhados em lugares estratégicos da cidade. Passe nele a pé ou de carro e você terá um nível de procurado a menos.

- Por fim, se não puder ir até a Pay'n'Spray, salve o jogo e carregue-o de novo.

3º) Veículos e estratégias utilizadas pela polícia

A polícia de Vice não é inteligente e nas perseguições com carro parte mais para a violência. Por isso é muito fácil enganá-la com manobras simples. A única coisa que é mais preocupante é quando os policiais colocam caminhos cheios de taxas no chão. Se isso acontecer, desvie a todo custo, pois essa coisa estoura os pneus de seu carro e o deixa muito mais difícil de controlar. Os veículos policiais são estes:

- Barracks OL
- FBI Rancher
- FBI Washington *
- Hunter
- Predator
- Police
- Police Cheetah
- Police Maverick
- Rhino

* Obs.: O FBI Washington nunca aparece nas ruas. Só é usado por agentes em uma das cenas da missão "All Hands On Deck".

> Tommy Vercetti –

Para poder jogar tranqüilamente fique atento a alguns detalhes do jogo que podem ser cruciais para o seu sucesso em uma missão ou em uma jogada.

1º) Fique longe das águas

Este é um dos tópicos mais importantes. Com exceção de GTA: San Andreas e Vice City Stories, os protagonistas não sabem nadar. E Tommy Vercetti é um deles. Portanto, se estiver a pé, permaneça longe do mar, porque se cair nele, o cara irá se afogar, perder todas as vidas e parar no Hospital. Para entrar em barcos que estão estacionados, se aproxime bem dele e aperte **ENTER** ou **F**. Tommy automaticamente estará dentro do veículo.

2º) Vidas e Coletes

Outro tópico importante. Na tela existem dois números, um rosa e um cinza. O número rosa representa a quantidade de vidas do personagem e o cinza a de colete que ele tem. Conforme Tommy vai se ferindo, o número diminui. Se o número rosa chegar a zero, ele cai e é levado ao Hospital mais próximo. O colete é capaz de protegê-lo de tiros e quedas. Isto ajuda muito nas missões difíceis, pois dobra a sua chance de sobreviver. Inicialmente o número máximo de vida é 100 e o de colete também. Depois de completar as missões de Vigilante das viaturas policiais cada colete coletado terá 150 unidades. O mesmo ocorre com a missão Pizzaboy, onde seu Health chega ao mesmo nível do colete. Ao pegar uma prostituta suas vidas aumentam em +25. Se você estiver quase zerado em vidas e não tiver um ícone coração por perto vá ao

savepoint e não salve o jogo. Quando voltar, seu Health estará no máximo. Mas cuidado: se tiver pego uma puta, perderá os 25 lifes extras.

3º) Hospitais e Delegacias

Se estiver em uma missão ou simplesmente zoando com a polícia e por acaso for preso, será levado à delegacia. Se perder todas as vidas, será levado ao Hospital. Cada vez que isso acontece, você perde uma pequena quantidade de dinheiro e **TODAS** as suas armas, além de Tommy voltar a vestir a roupa "Street", que é a camisa florida e a calça jeans. Se falhar em uma missão, logo que sair do Hospital ou de uma delegacia terá um táxi disponível para te levar ao local da missão por uma pequenina taxa. Resumindo... Se isso acontecer, é recomendável recarregar o jogo e começar outra vez. Aqui estão a lista dos hospitais e delegacias de Vice City:

HOSPITAIS –

- Ocean View Hospital
- Schuman Healthcare Center
- Shady Palms Hospital
- West Haven Community Health Care Ctr.

BAIRROS –

- Ocean Beach
- Downtown
- Vice Point
- Little Havana

DELEGACIAS –

- Downtown
- Little Havana
- Vice Point
- Washington Beach

4º) Correndo e se cansando

Tommy se movimenta muito rapidamente. Se correr muito, irá se cansar e terá que parar para recuperar o fôlego. E isso não é bom em missões de tiroteio. Para resolver este problema, faça os 12 níveis da missão de para-médico utilizando a ambulância, o que permitirá que o jogador corra sempre sem se cansar. Mas isso dependerá do tipo de arma que ele está portando. Se estiver usando uma pistola ou uma submetralhadora ele correrá rápido, mas se tiver portando uma shotgun, um rifle de assalto ou artilharia pesada ele se movimentará lentamente.

5º) Telefone Celular

O telefone celular é uma peça-chave do jogo. Este aparelho antiquado do tipo "tijolo", é conseguido logo na missão "Back Allew Bawl". Com ele, Tommy receberá ligações o tempo todo. Algumas são idiotas, mas a maioria pode ser a entrada para novas missões. Atenda o telefone sempre e nunca hesite quando ele tocar.

> Armas –

Em Vice City Tommy tem acesso a um arsenal de armas de todo o tipo, que vão desde facas e martelos até lança-foguetes. Estas armas são divididas em categorias chamadas slots. Tommy só pode ter um tipo de arma em seu respectivo slot. O que quer dizer que ele não pode ter dois tipos de shotgun ao mesmo tempo, por exemplo. Confira na Parte 4 do Guia as fotos e informações de todas as armas do jogo.

> Itens –

Os ícones são pequenos símbolos redondos espalhados no mapa do jogo que podem te ajudar bastante em missões ou em fugas da polícia. São eles:

> **Adrenaline –** Em forma de pílula, este ícone deixa o jogo mais lento, A melhor maneira de usá-lo é quando vai atirar a grande distância com um rifle Sniper. É um símbolo raro de se encontrar.

> **Body Armor –** É o colete à prova de balas. Quando você pega um deles, inicialmente terá acesso a 100 vidas extras (representadas pelas letras cinza na tela). Depois, este número irá para 150. Lembre-se de que o colete é um item fundamental para ser usado em qualquer missão no jogo.

> **Buying Icon –** Se você ver algum destes ícones em uma calçada, pode ter certeza de que o imóvel em frente esta à venda. Porém, este símbolo tem duas variações, uma azul e outra verde. Se for azul, significa que você não pode comprar determinado imóvel até completar certa missão. Se for verde, está tudo certo: você pode comprá-lo sem problemas. Quando chegar perto dele aparecerá o preço da propriedade. Se tiver dinheiro suficiente, pressione **TAB** para adquiri-la.

> **Clothing –** Este ícone é capaz de fazer Tommy mudar de roupa. Eles estão em lugares específicos, principalmente em lojas de roupas e em algumas de suas safehouses. Em cima de cada símbolo deste está o nome do estilo de roupa que ele corresponde. Se você estiver com até duas estrelas, vista-se para se livrar da polícia.

> **Health –** Este ícone é muito importante em missões pois deixa a sua vida no máximo toda vez que pegá-lo.

> **Police Bribe –** Toda vez que estiver com problemas com a polícia pode pegar este ícone a pé ou dirigindo um veículo. O seu nível de procurado diminui em uma estrela a cada símbolo pego. Eles estão localizados em partes estratégicas da cidade.

> **Rampage –** Este símbolo acessa uma das missões paralelas do jogo, os Rampages, que são desafios na qual você tem de matar um determinado número de membros de gangues em um tempo cronometrado. Existem 35 deles em Vice City.

> **Savepoint –** Por meio deste ícone em forma de fita cassete é possível salvar o jogo e todo seu progresso. Ele é encontrado em todas as suas propriedades.

> Veículos –

Em Vice City circulam 99 tipos de veículos, dos mais variados. Esta parte do Guia dá algumas dicas de como cuidar de seus carros.

1º) Garagens

Em Vice City conforme as propriedades são compradas, o acesso às garagens é garantido. Se você gostou de um carro, usou-o em uma missão importante e quer guardá-lo como recordação para dar um passeio depois, use as garagens. É só entrar com o veículo e sair da garagem a pé. Depois que a porta fechar ele será salvo para você recarregar o jogo e poder andar com ele novamente. E uma das melhores coisas é que se seu veículo estiver danificado, é só repetir o esquema de estacioná-lo. Depois que a porta fechar e abrir, ele estará novinho em folha! Mas as garagens guardam um determinado número de carros. Dá para guardar mais veículos, mas não é recomendado. Se você colocar carros a mais que a capacidade, eles poderão sumir. Fique esperto...

2º) Não deixe seu veículo de ponta-cabeça

Uma das peculiaridades de GTA é, que quando qualquer veículo fica de ponta-cabeça, ele pega fogo até explodir. Então, tome cuidado quando faz manobras arriscadas ou curvas muito fechadas. Se por acaso, seu carro capotar e tender a ir para um lado, vire os pneus dianteiros para o lado que veículo está tombando. Isso aumenta sua chance de salvá-lo.

3º) Danos nos veículos

Um veículo só é danificado quando é atingido nas laterais ou quando sofre capotagem. As suspensões e o chassi não contam. Dentro de um carro o jogador fica completamente protegido e imune a qualquer tipo de agressão externa (exceto do choque com um tanque de guerra). O nível de dano no motor é medido pela fumaça que sai dele. Em batidas leves, não acontece nada, já em batidas médias sai uma fumaça cinza claro. Conforme o carro vai batendo violentamente, começa a sair fumaça cinza escuro, preta e depois disso fogo. Se isso acontecer, pule imediatamente do veículo para se salvar.

4º) Roubando Carros

Você pode roubar um carro vazio ou um carro que tenha um ocupante dentro. Pode entrar tanto pela porta do passageiro quanto do motorista. Entrando pela do passageiro, Tommy tira quem está sentado no banco direito, entra e o motorista sai pelo outro lado. Entrando pelo lado do motorista, Tommy tira o sujeito do carro e rapidamente entra. Mas fique atento à reação do sujeito: se ele sair correndo, não tem problema, mas se levantar os braços com indignação ele tentará te tirar do carro a qualquer custo. Antes que isso aconteça, saia na arrancada.

5º) Pick-ups e utilitários

De preferência não escolha veículos utilitários, pick-ups e vans para as missões. Em curvas fechadas, eles tendem a tombar e capotar feio devido ao elevado eixo gravitacional. Para evitar que isso aconteça, sempre faça curvas mais fechadas usando o freio de mão, que é ideal para isso. Não fique dando zigue-zagues com estes tipos de veículos.

6º) Missões paralelas

Na cidade existem diversos veículos especiais com que se podem fazer missões. Estas são as missões: para-médico, policial, taxista, bombeiro e entregador de pizzas. Para fazê-las, basta entrar no veículo e apertar **Caps Lock**. Veja mais detalhes na Parte 3 do Guia, na seção de “Missões de veículos”.

7º) Carregamento do Jogo

Toda vez que estiver cruzando uma ponte ou estiver no mar aberto entre as duas “cidades” verá estas imagens, que aparecerão instantaneamente na tela. É quando o jogo está sendo carregado.

Guia Turístico

Mapa feito por

Scarface

WIKIGTA

Guia Turístico

Vice City é inspirada na Miami dos anos de 1980 e muita coisa diz isso. A cidade foi bem retratada e nos mostra aspectos marcantes de Miami. Ela é dividida basicamente em duas partes: West Island (Zona Oeste), onde fica a zona portuária, com muitos guindastes e galpões, além do gueto, formado por comunidades latino-americanas e o centro da cidade, com diversos arranha-céus imponentes. Entre a zona leste e oeste, existem ilhas (Middle Islands), que vão desde lugares de mansões luxuosas, passando por um campo de golfe e indo até uma ilha dominada por gangues. A parte leste é a mais sofisticada e pitoresca da cidade. Nela estão os hotéis luxuosos, residências de classe média e prédios de apartamentos. E uma atração à parte: a Ocean Drive, o símbolo da metrópole.

Na Ocean Drive, a avenida que acompanha o mar, você pode reparar as construções art-deco típicas de Miami refletindo o sol, e criando uma aura em volta das paredes. Um dos espetáculos mais bonitos de Vice City é o nascer do sol na praia, onde é possível ver aquele efeito de luz na câmera que valoriza ainda mais o cenário do jogo. E o resultado disso são os reflexos de sol nos vidros e na lataria dos carros quando passam por um trecho realmente ensolarado. A chuva deixa gotinhas na tela e, como venta bastante nesta região também, sempre haverá um galho de palmeira voando pela rua, no meio da poeira da praia e da sujeira deixada pelos farofeiros. Diferente de Liberty City, o tempo em Vice City é ensolarado e o céu é mais bonito e realista. Vice City é uma cidade grande com bairros variados. Em 1986 a cidade é dividida em dez distritos variados.

Bairros e Distritos

West Island

Downtown –

É o centro da cidade. Em Downtown encontramos os arranha-céus comerciais gigantescos de Vice City. As ruas não são muito variadas e contam com cafés e comércios típicos do centro de uma metrópole. Este distrito conta com diversos becos que dão a pátios e estacionamentos dos edifícios. Em Downtown ficam diversas coisas importantes, como o heliporto da polícia, a sede do corpo de bombeiros da cidade, um Hospital, o prédio do canal de notícias VCN (Vice City News), a sede da rádio VRock e uma outra atração de Vice City, o Hyman Memorial Stadium, um local agitado onde ocorrem famosos eventos esportivos. Downtown é uma parte com poucos coqueiros e diversos cartazes de propagandas nas ruas. Os carros que circulam por lá são variados. Tem ainda uma área que é um terreno acidentado onde há uma pista de testes off-road. As vias de acesso são: a Avenida Principal, ao sul e a ponte a leste que liga Downtown a Prawn Island.

Foto geral de Downtown e uma de suas avenidas.

Hyman Memorial Stadium, centro dos eventos automobilísticos de Vice City, fundado em 1979.

Escobar International –

É o aeroporto da cidade, o portão de entrada de todos os turistas que visitam Vice City. Basicamente é constituído pelo aeroporto, que ocupa uma área muito grande, compreendendo enormes pistas de pouso e decolagem, hangares, uma torre de controle e um moderno terminal aéreo. As avenidas foram planejadas para se adaptar à engenharia do aeroporto e algumas delas passam por baixo das pistas das aeronaves. Nelas também existem muitas propagandas de companhias aéreas da Flórida e do Caribe além de cartazes dos hotéis art-deco da cidade. Neste distrito também existe uma refinaria além da base militar Fort Baxter. Ao redor do terminal podem ser encontrados carros mais luxuosos circulando por lá, porém a maioria são picapes e caminhões. O acesso ao Escobar International é feito por uma avenida que passa entre a divisa de Little Havana e Viceport.

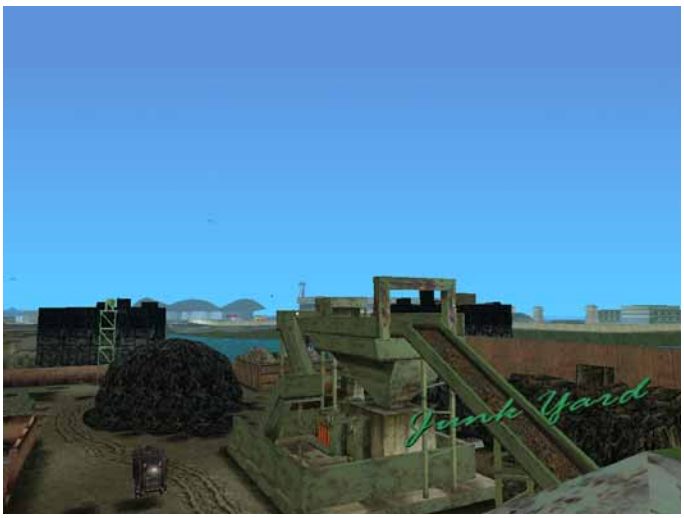
Figura típica do aeroporto, mostrando uma antena de radar e ao fundo um avião comercial além as variadas propagandas da cidade.

Foto da base militar Fort Baxter, instalada pelo exército americano em Vice City durante a Guerra Fria.

Escobar International Airport, símbolo da modernidade de Vice

Junk Yard –

Zona situada a oeste de Little Haiti, Junk Yard é o depósito de lixo da cidade e é um lugar praticamente deserto que conta com prédios baixos muito velhos, alguns galpões, montanhas de lixo e alguns maquinários de reciclagem. Chega-se lá por meio de uma rua sem saída que começa em Little Haiti e termina na entrada do depósito de lixo.



Vista panorâmica de Junk Yard. Em primeiro plano uma máquina e um monte de lixo. Ao fundo visão de Escobar International e Fort Baxter.

Little Haiti –

Little Haiti é considerado o gueto da cidade. Situado entre Little Havana e Downtown é o local mais pobre de Vice City, com sobrados muito velhos, assim como as casas rudimentares de estilo haitiano. Em Little Haiti só circulam carros antigos. Existe uma favela e ao lado está situada a sede da Kaufman Cabs e o Phil's Place. Mesmo assim é um bairro muito violento, também por causa da gangue dominante. No trecho da Avenida Principal que cruza o bairro não existem favelas, mas sim prédios altos, grandes e um pouco antigos, que funcionam como hotéis. O acesso é feito por ruas vindas do Little Havana e também pela Avenida Principal.

Esta á uma das ruas do Little Haiti, com seus prédios velhos e acabados. Na via, mais um dos carros velhos que circulam por lá.

Esta é uma típica rua do bairro, com casas antiquadas que seguem a arquitetura haitiana de construção.

Little Havana –

Little Havana foi fundada por cubanos que fugiram do regime socialista de Fidel Castro. Este distrito não é rico, mas está em situação melhor que a do Little Haiti. As casas seguem um padrão totalmente diferente e existe muito comércio por lá. A gangue dominante cubana está em guerra com os vizinhos haitianos. Os carros que circulam por lá também são antigos. Na fachada que dá para a Avenida Principal existem prédios comerciais grandes e um condomínio.

Little Havana e uma de suas construções. Ao lado, um dos prédios comerciais da Avenida Principal.

Uma das ruas comerciais do bairro. No prédio azul está situado o Robina's Cafe Cubano.

Viceport –

É o porto de Vice City, onde ocorre o embarque e desembarque de cargas todos os dias. Esta região da cidade é marcada por muitos galpões e estaleiros. As ruas são iguais e o movimento de operários é intenso. Lá só circulam caminhões e vans. Existem pátios grandes, mas que sempre estão cheios de contêineres. Na Avenida Principal existe um conjunto habitacional de casas. O acesso é feito por lá mesmo na Avenida e também por uma rua que começa em Little Havana.

Um dos estaleiros de Viceport com um enorme navio cargueiro.

Paisagem típica deste distrito da cidade: caminhões nas ruas, contêineres nos pátios e enormes guindastes moldam o cenário de Viceport.

Middle Islands

Leaf Links –

Era apenas um conjunto de ilhas remotas da cidade, quando um bando de magnatas transformou-a em um luxuoso clube de golfe. A única casa desta parte da cidade é a entrada do clube. O resto é uma vasta região de pistas de golfe bastante arborizadas, além de algumas quadras de tênis. Existem lá também alguns lagos artificiais e pequenas estradas que ligam as extremidades do campo. A via de acesso é a extensa ponte que liga Little Haiti a Vice Point.

Visão aérea de Leaf Links, mostrando toda a vegetação da ilha, além das quadras de tênis e as pequenas estradas do campo de golfe.

Casarão do clube de golfe de Leaf Links.

Starfish Island –

Starfish Island é o local das mansões da cidade, que surgiram junto com o desenvolvimento. Provavelmente no início era um terreno baldio gigante que virou área das mais luxuosas casas. Elas pertencem às pessoas mais influentes de Vice City, inclusive traficantes de drogas. É composta por três ruas com muitas palmeiras. As casas são grandes, com dois ou até três andares, algumas feitas em arquitetura mexicana e caribenha, com piscinas e muitas áreas verdes. É uma das partes nobres de Vice City. Pode-se chegar lá por meio de duas pequenas pontes, uma em Little Havana e outra em Washington Beach.

Um dos pátios da mansão mais imponente de Starfish Island, com seus arcos e sua arquitetura caribenha.

Vista aérea da ilha. Muito verde e muitas casas grandes. Este é o estilo de uma das áreas mais valorizadas de Vice City. Ao fundo, ponte que liga as zonas leste e oeste, os a arranha-céus de Downtown e à direita ao fundo alguns dos luxuosos prédios de Vice Point.

Prawn Island –

Prawn Island um dia possivelmente foi uma área nobre. Com o desenvolvimento da cidade ela caiu no esquecimento, pois os ricos passaram a investir na parte sul da metrópole. As mansões foram abandonadas e anos depois invadidas por gangues que marcaram o seu território com grafites nas ruínas das casas. Ao sul da pequena ilha, encontramos construções simples e pobres e ao lado delas um dos estúdios da Interglobal Films, que conta com sets de filmagens e um grande pátio. Para chegar em Prawn Island basta seguir por duas pontes, uma que vem de Downtown ou por outra que vem de Vice Point.

East Island

Ocean Beach –

Este é o cartão-postal de Vice City, a área mais especial da cidade. É lá que está a Ocean Drive, a avenida beira-mar que contorna a orla da praia com as clássicas construções art-deco, típicas de Miami, o que a torna a avenida mais marcante e simbólica de toda Vice City, sendo a zona turística mais admirada. Os prédios constituem hotéis e restaurantes. Esta parte conta com uma grande extensão de areias até o mar, muitos coqueiros e uma grande área verde que é onde fica o famoso farol da cidade. Em Ocean Beach fica a Marina e casas residenciais, além de prédios de apartamentos com piscinas e alguns hotéis. Os melhores carros da cidade circulam por lá. Pode se chegar a Ocean Beach pela ponte ao sul que vem de Viceport ou pelas ruas de Washington Beach.

Vista panorâmica de Ocean Beach durante o dia. Os condomínios ficam no lado de dentro e os prédios coloridos contornam a costa. Ao fundo está o farol da cidade.

A principal atração da cidade é a Ocean Drive, a avenida beira-mar que contorna a orla da praia com hotéis e restaurantes, além de várias palmeiras.

À noite este lugar vira um show de luzes, com a iluminação dos prédios, que fazem desenhos coloridos e diversificados por toda a praia.

Vice Point –

Vice Point é uma das zonas comerciais da cidade. É lá que fica o North Point Mall, o maior shopping de Vice City e os hotéis-resorts mais luxuosos. As casas têm um padrão um pouco mais elevado. A extensa avenida que vai do Malibu ao North Point mostra o quão importante é esta região da cidade. É lá que está o WK Chariot Hotel (o prédio das onze) e outros grandes empreendimentos. A parte norte de Vice Point é palco do conflito entre as gangues de Prawn Island e da companhia de segurança do shopping. Ao sul tínhamos um parque temático que funcionou até 1984. Em 1985 foi desativado e deu lugar a mais um empreendimento imobiliário. O acesso é feito por Leaf Links, também pela avenida que vem de Washington Beach e pela ponte que vem de Prawn Island.

Washington Beach –

Washington Beach é também uma das áreas boas da cidade. Carros de alto nível, prédios grandes. É uma região muito movimentada e onde empreendimentos surgem a cada dia. Também é uma área comercial, contando com um shopping e lojas espalhadas pelas ruas. Lá também existem uns prédios um pouco mais antigos. O acesso pode ser feito pela mesma ponte que liga Viceport a Ocean Beach e também por Vice Point.

Estes são alguns dos condomínios de apartamentos, o que melhora o nível deste movimentado bairro.

Este é o interior shopping center de Washington Beach. Lá também é uma área nobre, com lojas sofisticadas e residências.

Gangues

> Em 1986 existem várias gangues atuando na cidade, em localizações diferentes. Cada gangue tem uma forma distinta de se vestir e cada uma tem um veículo diferente, que são carros normais modificados. Essas facções também brigam entre si. Aí vai uma lista de cada uma delas com mais detalhes.

- Army Gang

Descrição –

Esta facção é formada por membros do exército americano que estão sitiados na base militar Fort Baxter, nos arredores de Escobar International, desde que ela foi instalada. Os recrutas em si são extremamente violentos e não aceitam intrusos. Eles utilizam somente veículos militares. Depois da missão "Sir, Yes Sir!", de Colonel Cortez, os militares passam a odiar Tommy e tentarão o matar toda vez que ele passar por Fort Baxter. Se você tiver seis níveis de procurado eles estarão na sua caçada usando tanques e caminhões militares.

Arma: M4

Veículos utilizados:
- Patriot
- Barracks OL
- Rhino
- Hunter

GTA:
- Vice City Stories
- Vice City

Área de atuação: Fort Baxter

Rival: Tommy Vercetti

- Biker Gang

Descrição –

A gangue de Mitch Baker é formada por motoqueiros com sede em um bar, situado em Downtown, que fica em frente a uma loja de motos. A gangue é caracterizada por suas motos Freeway modificadas, com a bandeira americana pintada na lataria. Eles sempre andam em suas motocas na área e não respeitam limites de velocidade.

Líder: Mitch Baker

Veículo utilizado: Angel

Área de atuação: Downtown

Rivais:
- Street Gang
- Vance Family

GTA:
- Vice City Stories
- Vice City

- Diaz Gang

Descrição –

A gangue de Diaz era formada por seus capangas que o auxiliavam em seus negócios. Viviam na mansão de Starfish Island até ela ter sido tomada por Tommy. Seu maior contato com esta gangue é na missão “Death Row”, de Kent Paul. A gangue foi extinta quando Tommy matou Diaz.

Líder: Ricardo Diaz

Arma:
- 9mm Pistol
- Uz-I 9mm

Área de atuação: Starfish Island

Rivais:
- Tommy Vercetti
- Vance Family
- Street Gang

GTA:
- Vice City Stories
- Vice City

- Golf Gang

Descrição –

A gangue é formada por velhinhos que freqüentam o clube de golfe Leaf Links. Eles se vestem a caráter e estão sempre reunidos em grupos. Andam em carrinhos elétricos pela avenida que corta a ilha. Eles não têm inimigos porém, não os provoque, senão vão querer ir atrás de você.

Armas:
- Golf Club
- 9mm Pistol

Veículo utilizado: Caddy

Área de atuação: Leaf Links

GTA:
- Vice City Stories
- Vice City

- Haitians

Descrição –

A gangue RELAX é formada por haitianos que vivem no gueto da cidade. Eles dominam a área mais pobre de Vice City e vivem lutando contra seus vizinhos, a gangue cubana Los Cabrones. Esta briga vem de épocas antigas por diversos motivos, entre eles a ocupação do terreno e a disputa comercial das drogas. O veículo que eles usam, o Voodoo, é uma réplica do Chevrolet Impala e uma das particularidades dele é que é o único carro de Vice City que têm hidráulicas. O principal negócio dos

haitianos era uma refinaria de cocaína, que é destruída por Tommy Vercetti na missão “Trojan Voodoo”. Após esta missão, os haitianos passam a te detestar e toda vez que você for ao Little Haiti, eles tentarão te matar a qualquer custo.

Líder: Auntie Poulet

Arma: 9mm Pistol

Veículo utilizado: Voodoo

Área de atuação: Little Haiti

Rivais:
- Tommy Vercetti
- Los Cabrones (Cubans)

GTA: Vice City

- Los Cabrones

Descrição –

A gangue Los Cabrones é constituída pela união dos cubanos da comunidade de Little Havana. Vieram para Vice City após a Revolução Cubana de 1959 e desde então tem entrado em conflitos violentos com os vizinhos haitianos. O quartel-general da gangue é o Robina’s Cafe Cubano. O negócio mais forte dos cubanos é o tráfico de drogas marítimo feito com barcos rápidos que eles usam. O carro deles é uma versão restaurada e modificada do Hermes, à moda cubana, pintado de preto com desenhos vermelhos e amarelos. Lembre-se: os cubanos são seus amigos.

Líder: Umberto Robina

Arma: 9mm Pistol

Veículos utilizados:
- Cuban Hermes
- Cuban Jetamax

Área de atuação: Little Havana

Rivais:
- Haitians
- Los Cholos

GTA:
- Vice City Stories
- Vice City

- Patrol Invest Group

Descrição –

O Patrol Invest Group é uma empresa de segurança privada que atua em Vice City. Seus funcionários patrulham as ruas de certos distritos da cidade e às vezes se desentendem com as gangues locais. Este conflito é mais intenso na área de Vice Point, onde vivem lutando contra a Street Gang. Eles estão sempre uniformizados e podem ser facilmente identificados.

Arma: 9mm Pistol

Veículo utilizado: Baggage Handler

Área de atuação:
- Escobar International
- Viceport
- Starfish Island
- Vice Point

Rival: - Street Gang

GTA:
- Vice City Stories
- Vice City

- Street Gang

Descrição –

A Street Gang é formada por bandos de punks classificados por arruaceiros pela maioria da cidade. Por causa disso, eles foram para Prawn Island e invadiram velhas mansões abandonadas, que são reconhecidas pelos grafites feitos em toda a fachada. Típica gangue dos anos de 1980, eles se vestem basicamente de jeans, andam em vans Burrito modificadas e são vistos em constantes conflitos com os funcionários da Patrol Invest Group na área de Vice Point, onde freqüentam o North Point Mall.

Arma: 9mm Pistol

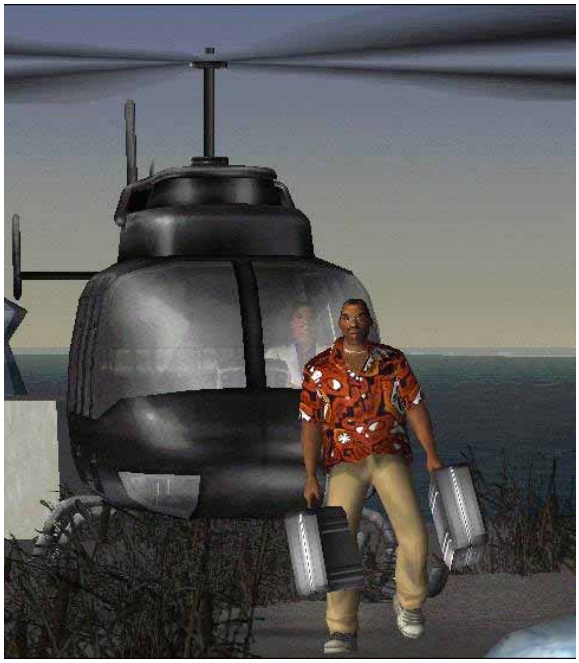
Veículo utilizado: Gang Burrito

Área de atuação:
- Prawn Island
- Vice Point

Rival:
- Diaz Gang
- Patrol Invest Group
- Biker Gang

GTA: Vice City

- Vance Family



Descrição –

A família Vance foi o foco da trama de Vice City Stories, mas em GTA: Vice City não teve ênfase. Os únicos da família que aparecem no jogo são Victor Vance, muito diferente do que era em 1984 e que morre logo no início de GTA: Vice City e Lance Vance, seu irmão, que se alia a Tommy para conquistar a cidade. Lance é piloto de helicópteros.

Líderes: Victor Vance / Lance Vance

Veículo utilizado:
- Lance's Maverick
- Lance's Infernus

Rivais:
- Sharks
- Biker Gang

GTA:
- Vice City Stories
- Vice City

- Vercetti Gang

Descrição –

É a máfia formada por Tommy Vercetti para controlar Vice City. Quanto mais sua influência cresce, mais a sua máfia cresce também. Pode-se observar isso quando uma propriedade é comprada.

Líder: Thomas Vercetti

Armas: - 9mm Pistol
- Uz-I 9mm

Área de atuação: Em todos os lugares onde Tommy tem imóveis.

Rivais: Todas as gangues que estiverem ao redor das propriedades de Vercetti.

GTA: Vice City

Rádios

> As rádios de GTA: Vice City são uma das melhores coisas do jogo. Com certa nostalgia, a trilha sonora do jogo é composta pelo melhor som dos anos 80, dividida em vários estilos musicais: Rap, Pop Rock, Soul, Heavy Metal, Love Music e até New Wave... Sem falar da rádio mexicana e das estações de entrevistas. Se você entende um pouco de inglês falado vai se divertir muito com os comerciais, que além de trazerem mensagens engraçadas fazem menções a grandes coisas que marcaram a década de 1980, a década do bom gosto, a década do estilo...

- FLASH FM

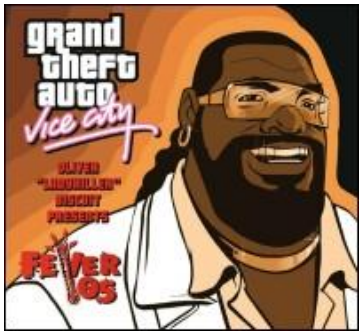
- DJ: Toni Maria

- Gênero: Pop Rock

- Playlist (Música / Autor):

- Out of Touch – Hall & Oates
- Dance Hall Days – Wang Chung
- Billie Jean – Michael Jackson
- Self Control – Laura Branigan
- Call Me – Go West
- Kiss the Dirt – INXS
- Run to You – Bryan Adams
- Four Little Diamonds – Electric Light Orchestra
- Owner of a Lonely Heart – Yes
- Video Killed a Radio Star – The Buggles
- Japanese Boy – Aneka
- Life's What You Make It – Talk Talk
- Your Love – Outfield
- Stepping Out – Joe Jackson
- One Thing Leads to Another – The Fixx

- FEVER 105



- DJ: Oliver “Ladykiller” Biscuit

- Gênero: Soul, R&B, Jazz

- Playlist (Música / Autor):

- And the Beat Goes One – Whispers
- Act Like You Know – Fat Larry’s Band
- Get down Saturday Night – Oliver Cheetham
- Automatic – The Pointer Sisters
- I’ll Be Good – Rene and Angela
- All Night Long – Mary Jane Girls
- Ghetto Life – Rick James
- Wanna Be Startin’ Something – Michael Jackson
- Shame – Evelyn “Champagne” King
- Behind the Groove – Teena Marie
- Summer Madness – Kool & Gang
- Juice Fruit – Mtume
- Last Night a DJ Saved My Life – In Deep

- EMOTION 98.3

- DJ: Fernando Martinez

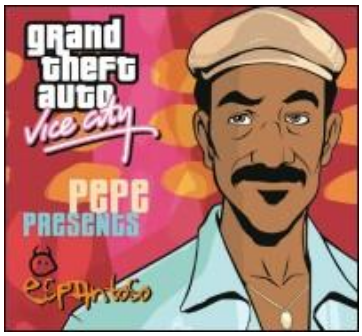
- Gênero: Love Music, Rock, Ballades

- Playlist (Música / Autor):

- Waiting For a Girl Like You – Foreigner
- Wow – Kate Bush
- Squeeze – Templed
- Automatic – The Pointer Sisters
- Keep on Loving You – Reo Speedwagon

- (I Just) Died in Your Arms Tonight – Cutting Crew
- More than This – Roxy Music
- Africa – Toto
- Broken Wings – Mr. Mister
- Missing You – John Waite
- Crockett's Theme – Jan Hammer
- Sister Christian – Night Ranger
- Never Too Much – Luther Vandross

- ESPANTOSO



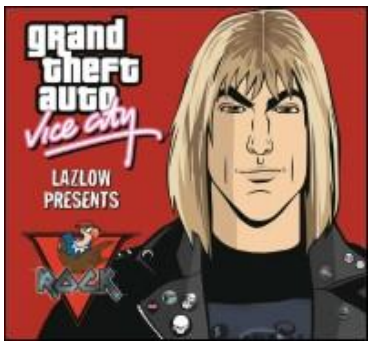
- DJ: Pepe

- Gênero: Jazz Latino

- Playlist (Música / Autor):

- A Gozar con Mi Combo – Cachao
- The Bullis Wrong – Alpha Banditos
- Yo te Mire – Tres Apenas Como Eso
- Latin Flute – Deodato
- Mama Papa Tu – Mongo Santamaría
- Me And You Baby – Mongo Santamaria
- Mambo Mucho Mambo – Machito & His Afro-Cuban Orchestra
- La Vida es Una Lenteia – Unaesta
- Expansions – Lonnie Liston Smith
- Aguanile – Irakere
- Super Strut – Deodato
- Jamay – Xavier Cugat & His Orchestra
- Maracaibo Oriental – Beny Moré
- Mambo Gozón – Tito Puente

- VROCK



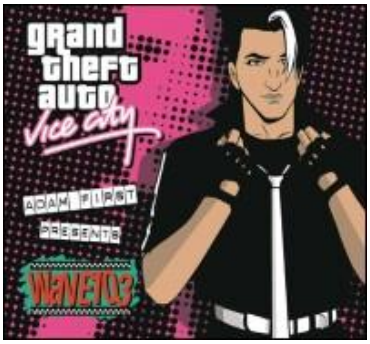
- DJ: Laslow

- Gênero: Heavy Metal Rock

- Playlist (Música / Autor):

- I Wanna Rock - Twisted Sister
- Too Young to Fall in Love - Mötley Crüe
- Come On Feel The Noise - Quiet Riot
- She Sells Sanctuary - The Cult
- Bark At The Moon - Ozzy Osbourne
- Dangerous Bastard - Love Fist
- 2 Minutes To Midnight - Iron Maiden
- Working For The Weekend - Loverboy
- God Blessed Video - Alcatrazz
- Cumin' Atcha Live - Tesla
- Turn Up The Radio - Autograph
- Peace Sells - Megadeth
- Madhouse - Anthrax
- Raining Blood - Slayer
- You've Got Another Thing Comin' - Judas Priest
- Fist Fury - Love Fist
- Yankee Rose - David Lee Roth

- WAVE 103



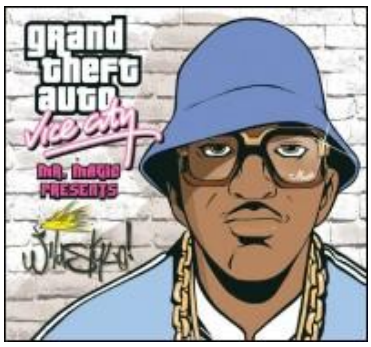
- DJ: Adams First

- Gênero: New Wave

- Playlist (Música / Autor):

- Two Tribes - Frankie Goes To Hollywood
- Love Missile F1-11 - Sigue Sigue Sputnik
- Cars - Gary Numan
- Keep Feeling Fascination - The Human League
- Atomic - Blondie
- 99 Luftballons - Nena
- Kids In America - Kim Wilde
- Pale Shelter - Tears For Fears
- Sunglasses At Night - Corey Hart
- Poison Arrow - ABC
- I Ran (So Far Away) - A Flock Of Seagulls
- Love My Way - The Psychedelic Furs
- Obsession - Animotion
- Gold - Spandau Ballet
- Hyperactive - Thomas Dolby
- Never Say Never - Romeo Void

- WILDSTYLE



- DJ: Mister Magic

- Gênero: Hip Hop & Electro Music

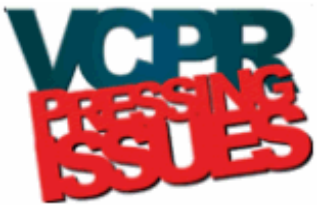
- **Playlist (Autor / Música):**

- Herbie Hancock - Rockit
- Grandmaster Flash & The Furious Five - The Message
- Zapp & Roger - More Bounce To The Ounce
- Davy Dmx - One For The Treble (Vocal Mix)
- Mantronix - Bassline
- Man Parrish - Hip Hop Bee Bop (Don't Stop)
- Hashim - Al-Naafiysh (The Soul)
- Cybotron - Clear
- Afrika Bambaataa & The Soulsonic Force - Looking For The Perfect Beat
- RUN DMC - Rock Box
- Kurtis Blow - The Breaks
- Magic's Wand – Whodini
- Trouble Funk - Pump Me Up
- Live Crew - Get It Girl

- K~CHAT

Rádio privada de entrevistas de Vice City. Com Marcos Kissmaniac

- VCPR



Rádio Pública de Vice City. É uma outra estação de entrevistas, sem comerciais que debate temas da cidade e de seus cidadãos. Com Maurice Chávez.

Cheats

> Uns amam, outros odeiam... Os cheats dividem opiniões. Para uns é a salvação, para outros estragam a diversão. Segundo a Rockstar, se você usar um deles, as suas estatísticas serão automaticamente afetadas (ou seja, nunca vai zerar o jogo em 100%). Com o passar do tempo, eles podem afetar na jogabilidade e no desempenho do game. Mas isso é por conta e risco de cada um. Aí vão as trapaças...

- Cheats de Armas

THUGSTOOLS - Weapons/Tools set 1
PROFESSIONALTOOLS - Weapons/Tools set 2
NUTTERTOOLS - Weapons/Tools set 3

- Cheats para os Pedestres

PRECIOUSPROTECTION - Armadura
ASPIRINE - Saúde
ICANTTAKEITANYMORE - Suicídio
CERTAINDEATH - Caminhar com cigarro na boca
STILLLIKEDRESSINGUP - Muda o perfil do Tommy por completo

PROGRAMMER - Tommy fica magrelo com braços e pernas finas.
CHICKSWITHGUNS - Quando uma garota de biquíni morre ela solta uma arma

- Cheats de Nível de Procurado

YOUWONTTAKEMEALIVE - Aumentar Nível de Procurado
LEAVEMEALONE - Baixar Nível de Procurado
CHASESTAT - Mostra o nível de perseguição somente se você tiver mais de 2 estrelas

- Cheats de Clima

APLEASANTDAY - Tempo Bom
ALOVELYDAY - Tempo sem nuvens
ABITDRIEG - Tempo Nublado
CATSANDDOGS - Tempo Chuvoso
CANTSEEATHING - Tempo com névoa

- Cheats de Pedestres

FIGHTFIGHTFIGHT - Pedestres brigam entre sí
NOBODYLIKESME - Todos pedestres atacam você
OURGODGIVENRIGHTTOBEARARMS - Todos os pedestres armados
FANNYMAGNET - Atrair todas as garotas

- Cheats de Velocidade

LIFEISPASSINGMEBY - Tempo voa
ONSPEED - Velocidade do tempo mais rápida
BOOOOOORING - On drugs (use onspeed para remover)

- Cheats de Manipulação de Carros

BIGBANG - Destruir todos os carros
WHEELSAREALLINEED - Remover frames do carro
COMEFLYWITHME - Carro voador
GRIPISEVERYTHING - Manipular melhor o carro
GREENLIGHT - Todos os faróis da cidade sempre verdes
MIAMITRAFFIC - Trânsito louco
AHAIRDRESSERSCAR - Todos os carros cor de pink
IWANTITPAINTEDBLACK - Todos os carros pretos
SEAWAYS - Dirigir na água

- Cheats de Carros

LOADSOFLITTLETHINGS - Rodas mais largas
PANZER - Rhino
TRAVELINSTYLE - Bloodring Banger
THELASTRIDE - Romero's Hearse
ROCKANDROLLCAR - Love Fist Limo
RUBBISHCAR - Trashmaster
GETTHEREFAST - Sabre Turbo
BETTERTHANWALKING - Caddy
GETTHEREQUICKLY - Bloodring Banger
GETTHEREVERYFASTINDEED - Hotring Racer

GETTHEREAMAZINGLYFAST - Hotring Racer

- Cheats de Aparência

LOOKLIKELANCE - Lance Vance
MYSONISALAWYER - Ken Rosenberg
ILOOKLIKEHILARY - Hilary King
ROCKANDROLLMAN - Love fist
WELOVEOURDICK - Dicky
ONEARMEDBANDIT - Phil Cassidy
FOXYLITTLETHING - Mercedes Cortez
CHEATSHAVEBEENCRACKED - Ricardo Diaz
IDONTHAVETHEMONEYSONNY - Sonny Forelli

Parte 2

Enredo

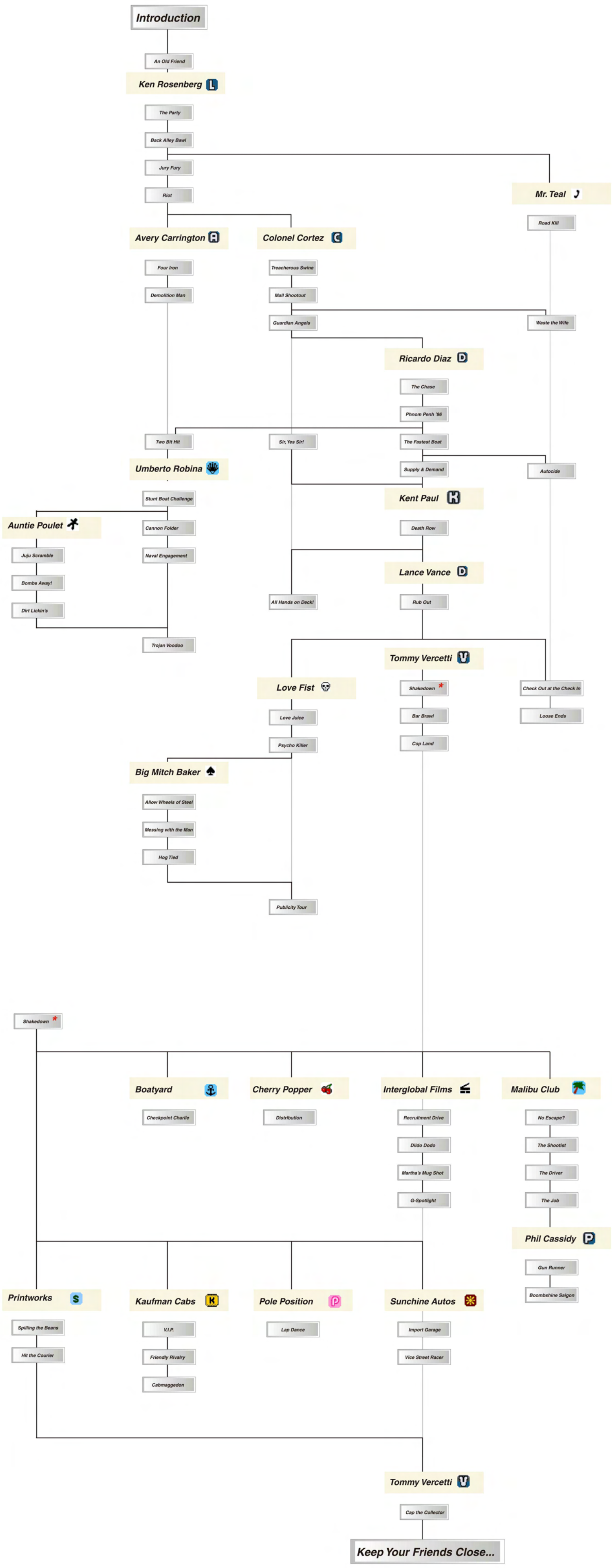
Roteiro

Walkthroung

> Este é o esquema completo de todas as missões principais de GTA: Vice City. Ele apresenta a ordem em que as missões aparecem e explica a seqüência dos fatos que ocorrem conforme seu progresso em Vice.

Walkthrough

Para melhor vizualização, ajuste o zoom do seu Acrobat em 200%



Scarface

Leonardo U.S.

Introdução

Liberty City, 1986 –

No restaurante mafioso Marco's Bistro conversam Sonny Forelli e seus capangas. Sonny fala sobre Vice City, uma cidade brilhante e ensolarada, cheia de coqueiros, carros rápidos e bandidos de todos os tipos. Nessa ocasião, depois de 15 anos na prisão de segurança máxima, Tommy Vercetti, um velho conhecido, sai da cadeia. E Sonny logo trata de afastar Vercetti dos arredores e o chama para intermediar os negócios com a Máfia do Sul, em uma troca de dólares vivos por talco colombiano...

Vice City –

Logo no Terminal do Escobar International Tommy e os capangas são recebidos por um advogado chamado Ken Rosenberg, que os leva ao encontro nas docas em seu velho Admiral...

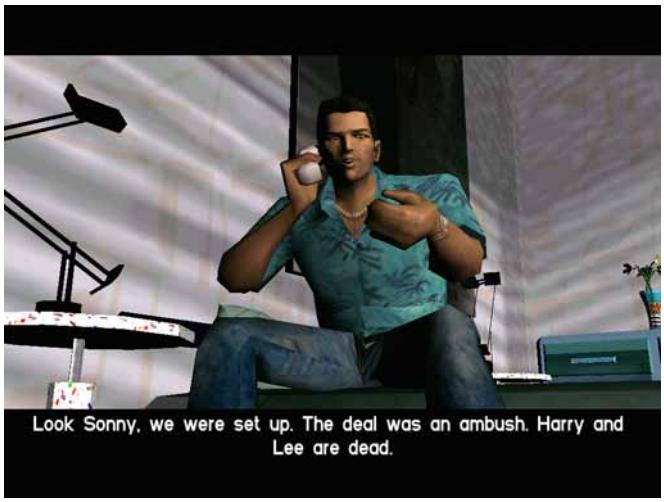
Nas docas, vem do horizonte um helicóptero, que pousa no pátio. Lá estão os irmãos Lance e Victor Vance... Victor vai ao encontro de Tommy... Ambos caminham lentamente. Lance se mantém no helicóptero e Rosenberg no carro. Mas há uma movimentação suspeita atrás de uns caixotes... Três caras fortemente armados estão na espreita... Quando se encontram, o ataque vem à tona, os homens atiram, matando quase todos, menos Tommy, que sai correndo e entra no carro de Ken, que arranca e cai fora dali rapidamente.

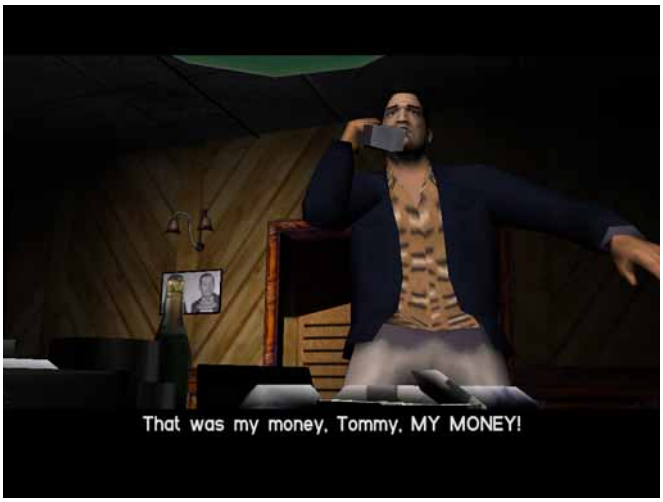
Vice Beach... Rosenberg dirige até a parte leste da cidade, onde eles param em um beco. Ken volta ao seu escritório enquanto Tommy dirige até o Ocean View Hotel, um dos prédios art-deco de Ocean Beach, o principal cartão-postal da cidade.

Vá com o carro Admiral até o Ocean View Hotel, em Ocean Beach. Estacione na marca rosa e entre no prédio. Lá, vá até as escadas.

An Old Friend -

No quarto, Tommy telefona para Sonny, que não desconfiando de nada, o cumprimenta. Porém Tommy conta a verdade: o encontro foi uma cilada, os capangas estão mortos, o dinheiro e as drogas foram perdidos. Sonny fica furioso, mas Tommy tenta o tranqüilizar, dizendo que vai recuperar o dinheiro e a cocaína. Sonny mesmo contrariado aceita e desliga.





Saindo do hotel, volte ao Admiral e dirija até o escritório de Ken Rosenberg, marcado com a letra **L** no mapa.

Ken Rosenberg – L

The Party -

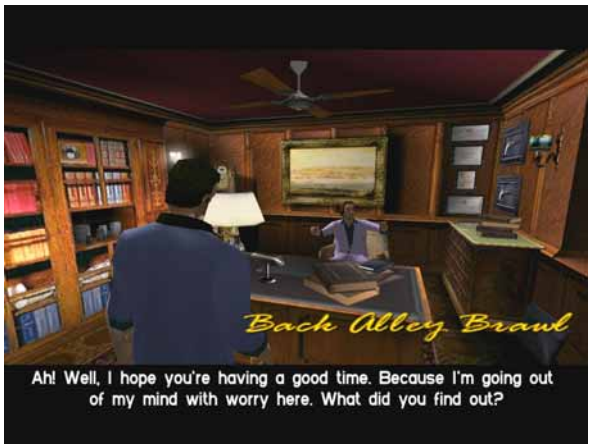
Ken está muito preocupado com o que aconteceu. Ele diz que a Máfia os perseguirá até matá-los. Tommy diz com calma que caçará os sujeitos que fizeram esta emboscada, matá-los e recuperar o dinheiro e as drogas. Então Ken se lembra de um contato, o respeitado Colonel Juan Garcia Cortez e dá a Tommy um convite para uma festa no iate de luxo dele onde somente os caras importantes estarão. Pegue o seu carro e antes de ir para a festa passe na loja de roupas Rafael's. Lá, Tommy se vestirá adequadamente para a festa. Roube a moto Freeway e siga para o ponto indicado no radar, que é o Píer 2, onde está o iate. Lá, Tommy é recebido por Cortez, que apresenta sua filha, Mercedes. No iate, Tommy conhece as pessoas mais influentes da cidade. No meio do evento aparece Ricardo Diaz, grande amigo de Cortez. Nessa hora Tommy e Mercedes saem do iate.

Suba na moto e leve-a em segurança até o Pole Position Club.

Recompensa: $ 100. O modelo de roupa Soiree está disponível na loja Rafael's, em Ocean Beach.

Back Alley Brawl -

Rosenberg está tentando descobrir a pista que pode levar ao mandante da chacina. Nessa hora ele se lembra de um sujeito, um cara inglês metido à "playboy" chamado Kent Paul, que freqüenta o Malibu Club. Pegue o seu carro e vá ao Malibu, indicado no radar. Lá, Tommy o encontra e começa a fazer perguntas a respeito das drogas. Pressionado, Kent Paul fala sobre um cozinheiro de um hotel na Ocean Drive que tem envolvimento com narcóticos. Então Tommy decide ir lá e ter uma conversinha com ele. Vá até o local marcado no radar, que são os fundos do hotel. Leo Teal, o tal cozinheiro, não gosta da visita de Tommy e parte para a porrada. Então, bata no sujeito até ele cair. Enquanto Tommy se recupera da luta Lance Vance aparece do nada e se apresenta. De repente aparecem três cozinheiros enfezados querendo matá-los. Lance dá um revólver a Tommy. Corra e siga Lance até o seu carro esporte, um Infernus branco. Entre no veículo e siga até a Ammu-Nation, ao sul. Lá, será apresentado um pequeno tutorial sobre como comprar armas. Logo após isso, dirija em segurança até o Ocean View Hotel.



Recompensa: $ 200. O celular de Leo Teal, que abrirá novas missões no futuro!

Jury Fury -

Ken Rosenberg está convencido de que a Máfia voltará para pegar o dinheiro e fala sobre Giorgio Forelli, o primo de Sonny, que descobriu o que aconteceu e pediu um favor a Rosenberg: convencer dois juízes de que ele é inocente de um caso de fraude. Ken conta que precisam intimidar estes dois juízes importantes na cidade e pede ajuda a Tommy.

Quando sair, um operário será atropelado. Pegue o martelo dele, que será útil na missão. Entre no carro e vá para Vice Point, seguindo a marca amarela no radar. Lá está o carro do primeiro cara, um Sentinel. Encha o carro de pancada até danificá-lo bem. O dono ficará assustado e sairá correndo. Agora, vá até Ocean Beach atrás do segundo carro, um Admiral. O dono estará ao lado do veículo, mas NÃO o mate. Bata bastante no carro até ele ficar assustado e sair correndo.

Recompensa: $ 400

Riot -

Quando Tommy chega no escritório encontra Ken conversando com Avery Carrington, que está com problemas com uma empresa que não quer vender seu terreno. Porém esta empresa está enfrentando uma manifestação de seus operários. Tommy oferece ajuda, disposto a causar ainda mais problemas aos rivais. Porém, tem de estar vestido como um operário.

Para isso, vá ao Rafael's e troque de roupa. Agora, fantasiado de operário, vá para o local da manifestação. Para esquentar o motim, somente dê umas porradas em quatro carinhas. A briga vai ficar feia e os portões serão abertos. Agora a missão é destruir as três vans da companhia.

Ao lado de duas delas tem um barril vermelho, como se pode observar na figura da direita. De LONGE atire e faça tudo explodir. Mesmo assim vai sobrar uma van. É recomendável tirar ela dali e ir a um trecho que fique à beira da água. Saia do veículo e empurre o caminhão. (cuidado para não cair na água!).

Recompensa: $ 400. As missões de Avery Carrington e de Colonel Cortez estão abertas. A roupa de operário Coveralls está disponível na loja de ferramentas do North Point Mall em Vice Point.

Avery Carrington – A

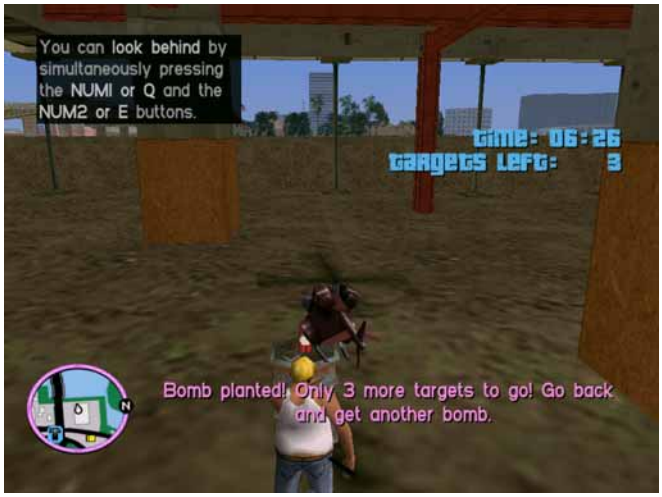
Four Iron -

Na limusine, Avery conta a Tommy que está tendo problemas com um de seus concorrentes no mercado imobiliário e quer que Tommy use seus dotes de “convencer” as pessoas para terminar de vez com isso. Avery diz que o cara está no clube de golfe, em Leaf Links. Saia da construção e siga a loja de roupas em Vice Point. Com a nova roupa vá ao clube. Quando entrar, todas as armas serão barradas (menos serra elétrica, bastão, etc.). Entre no carrinho de golfe Caddy e siga para o ponto no radar. O cara está no topo do mirante. Antes de subir, retire todos os carrinhos de golfe de perto do mirante, para evitar que ele fuja. Suba lá em cima (de preferência com a serra elétrica) atrás dele. O tal cara vai pular e tentar fugir em um Caddy. Nesse instante pule e não deixe isso acontecer, para não tornar a missão difícil. Tire o cara do carrinho se for preciso e mate-o com a serra elétrica. Se ele estiver a pé, atropele-o. Caia fora dali, pois os seguranças podem tentar te bater.

Recompensa: $ 500. O traje de golfe Country está disponível no clube de golfe em Leaf Links.

Demolition Man -

Avery tem planos de fazer um novo empreendimento em Vice Point, mas tem um prédio em construção no caminho. E ele quer que Tommy acabe com ele, instalando bombas em lugares estratégicos da obra para destruir tudo como se fosse um simples desmoronamento causado por problemas na estrutura. Um pouco mais adiante está estacionada uma van Top Fun. Entrando nela você estará no comando de um helicóptero RC de brinquedo. No começo esta missão pode parecer difícil, mas com prática ela se torna fácil. Com o helicóptero, pegue as quatro bombas e instale nos lugares estratégicos do edifício em menos de 7 minutos.



O primeiro barril está localizado no piso térreo, embaixo de tudo. Encaixe a bomba em cima do barril apertando **CTRL**. Se a bomba cair no lugar errado, pode recolhê-la e tentar de novo. Não fique muito tempo em altura baixa, porque os operários podem danificar o RC com marteladas. Em compensação, a hélice dele é mortal e pode matar como uma serra elétrica. Bom, depois, pegue a segunda bomba e vá ao primeiro andar, indo pelas escadas. Encaixe no barril e volte para pegar o terceiro explosivo. Vá ao segundo andar, subindo sempre pelas escadas. Neste andar estão os guardinhas azuis, que tem pistolas e atiram. Mas a pontaria deles é péssima, a solução é não ficar muito tempo parado. Repita o procedimento, agora no terceiro piso. Depois que encaixar a última bomba os explosivos são ativados. Assista de camarote ao show de fogos!

Recompensa: $ 1000

Two Bit Hit -

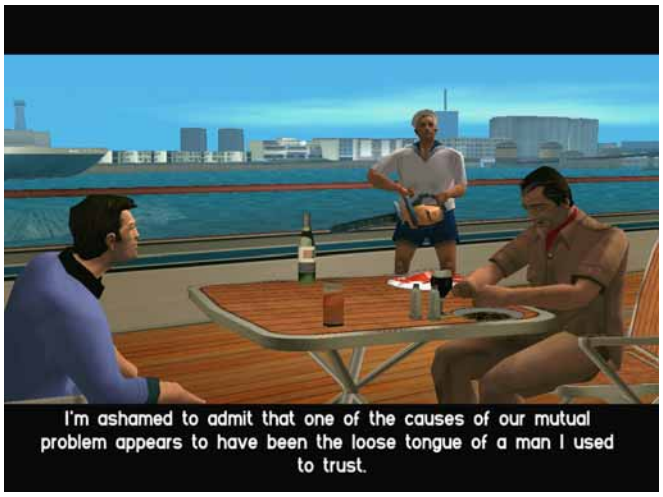
Nesta missão Tommy conhece Donald Love, um cara que vive aprendendo com Avery. Mas agora Avery está com problemas com uma gangue haitiana e quer que Tommy acabe com os chefões deles, que estão em um funeral em Little Haiti. Mas para isso terá que estar vestido como um cubano.

Pegue um carro e siga até a loja de roupas em Little Havana. Agora, fantasiado de cubano, vá para Little Haiti. Quando chegar na rua não se aproxime. Haverá dois carros Voodoo bloqueando a via. Ande a pé (lembre-se: esteja com vida e colete completos!) e utilizando a metralhadora M-60 ou uma Minigun atire no carro funerário à distância. Seu objetivo é matar os dois caras. Com os tiros, eles tentarão fugir no Romero's Hearse. Para não alongar a perseguição, exploda o carro ali mesmo. Se eles fugirem a pé, pegue um carro e atropele-os. Depois de matá-los, roube um veículo e caia fora do Little Haiti imediatamente. Vá pela Avenida Principal. Depois que sair do distrito, missão cumprida.

Recompensa: $ 2500. O traje cubano estará disponível na loja de roupas em Little Havana.

Colonel Juan Garcia Cortez –

Treacherous Swine –



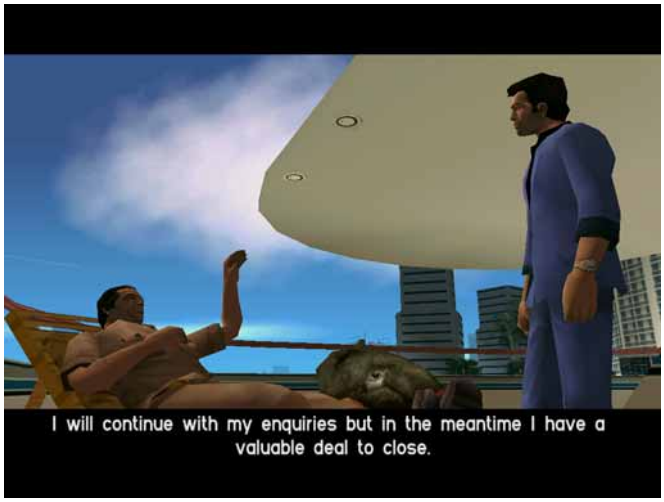
Colonel está desapontado com Gonzales, um de seus funcionários e quer que Tommy acabe com ele, mas em grande estilo, usando uma serra elétrica. Colonel promete a Tommy que o ajudará a achar seu dinheiro.

Saia do Píer e dirija até o lugar de Gonzales, em Vice Point. Quando chegar, estacione perto da porta. Entrando no prédio, Gonzales tenta fugir enquanto dois marmanjos partem para cima de você. Mate-os facilmente com a serra elétrica. Logo após isso, Gonzales sairá do prédio desesperado. Corra atrás dele pela rua e mate-o de uma vez com a serra. Porém, com isso duas estrelas surgirão no nível de procurado. Entre no carro que você estacionou e vá para a Pay'n'Spray mais ao norte. Entre com o veículo (desta vez não pagará nada). Depois de sair, missão cumprida.

Recompensa: $ 250. O traje Casual está disponível no piso de cima da loja GASH, no North Point Mall.

Mall Shootout –

Colonel Cortez está negociando um novo tipo de chip avançado e quer que Tommy pegue a encomenda dele no shopping de Washington Beach.



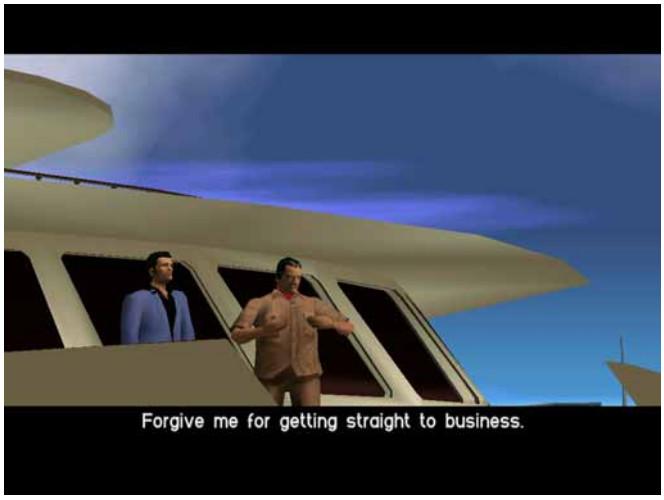
Vá até lá e pelas escadas rolantes suba até o segundo andar para encontrar o sujeito. Mas antes disso deixe um carro rápido estacionado na lateral do shopping, perto do Hotel Harrison. Quando o cara aparece, ele começa a enrolar Tommy com um forte sotaque francês. Enquanto isso atiradores se posicionam no telhado do shopping. Logo após isso o

cara diz que é da polícia francesa e sai correndo. Desça rapidamente para escapar da chuva de balas e saia do shopping seguindo o tal francês, que sai no lado do Hotel Harrison, pega um moto PCJ-600 e começa a fugir. Entre no carro que você estacionou e derrube-o da moto, depois o atropele. Pegue a maleta com o chip. Isso te dará duas estrelas no nível de procurado. Vá a Pay'n'Spray e dali siga para a marina para entregar o chip.

Recompensa: $ 1000

Guardian Angels -

Cortez comenta sobre uma conversa que teve com Ricardo Diaz, que disse estar fazendo negócios com a gangue cubana de West Island. E Colonel disse que Tommy é capaz de cuidar da segurança de Diaz. Pegue o carro e vá até o estacionamento, suba no primeiro andar e colete o rifle de assalto.



Nisso, Lance aparece com o seu Infernus branco e se apresenta, dizendo que está na hora. Entre no Infernus e dirija com cuidado até o beco em Washington Beach. Pare um pouco antes, desça e a pé vá até a marca.

Ricardo Diaz chega em um Admiral cinza. Ele e seus capangas descem do veículo. Após uns instantes os cubanos aparecem. Suba na escada e assuma a sua posição, caso os haitianos apareçam. Depois de um tempo eles aparecem em carros Voodoo. Então comece a atirar só nos caras de azul. Proteja Diaz e Lance, pois há uma barra de vida dos dois no topo da tela.

Alguns tentarão matar Lance. Eles aparecem primeiro em carros, depois em uma van. Fique esperto, pois eles também virão por trás de vocês em outra van (como mostra a foto à esquerda). Depois de acabar com eles, mais haitianos surgem em motos, roubam o dinheiro de Diaz e fogem. Desça do seu posto e rapidamente pegue um carro Voodoo, que está mais próximo e persiga o sujeito. Ele começará a correr pelos becos da Ocean Drive.

Alcance-o e o atropele. Desça do carro, colete a maleta com a grana, entre no veículo e volte ao local de Diaz. Ande até a marca. Ricardo agradece Tommy pela proteção e o chama para uns serviços.

Recompensa: $ 1000. As missões de Ricardo Diaz estão abertas.

Sir, Yes Sir! -

Andando no seu barco, Colonel conta a Tommy que suspeita que Ricardo Diaz foi o responsável pela emboscada que fez Tommy perder o dinheiro da Máfia. Além disso, ele pede a Tommy que faça um pequeno serviço. Cortez está negociando equipamentos militares e para poder fechar um acordo precisa de um tanque de guerra. Ele soube que um comboio com um tanque está seguindo pela Avenida Principal rumo à Base Fort Baxter. E quer que Tommy roube o tanque. Pegue um carro e siga para a Avenida Principal. Vá à procura do comboio e quando encontrá-lo, não haja de primeira. Vá seguindo os caras, mas não chegue muito perto para não levantar suspeitas.

Tenha um pouco de paciência... Para ter muito mais chances de escapar numa boa espere o comboio parar em uma esquina para comprar donuts.

Aproveite a deixa, saia correndo e entre no tanque. Lá, se movimente o mais rápido possível, pois se ficar parado, pode ser capturado por um policial. Não se preocupe com os veículos que tentam te bloquear. Quando você bate neles, eles explodem! Siga a marca no mapa e entre em Little Havana. Só que há um problema. O protocolo Delta India foi ativado, o que quer dizer que o tanque vai se auto-destruir em um tempo. Mas relaxe, pois dá tempo de sobra... Vá explodindo as viaturas que cruzarem seu caminho facilmente. Quando chegar na garagem, estacione o tanque lá dentro e saia para fora. Missão cumprida...

Recompensa: $ 2000. A missão de Kent Paul está aberta.

All Hands On Deck -

Para fazer a última missão de Cortez tenha em mãos a metranca Minigun Ruger ou a M-60. Chegando no barco para atender ao chamado, Colonel diz que tem de ir à França resolver seus negócios. E que agentes internacionais podem ser uma ameaça a sua viagem. Ele pede para que Tommy o ajude. Logo após a partida do barco de Cortez, agentes vêm dirigindo carros pretos e entram no cais rumo aos seus barcos. Tommy estará agora no deck quando a ofensiva começa.

Tommy estará agora no deck quando a ofensiva começa. Use a metranca e exploda todos os barcos. Ou com um rifle de assalto, mate primeiro os carinhas que estão atirando no barco, depois nos motoristas das lanchas. Elas aparecem atrás e na lateral do iate. Mate todos eles.

Porém, logo a frente existe um bloqueio na ponte que impede o barco de Cortez passar. Agora ele está parado e os agentes vêm de dois em botes Dinghy, que são pequenos, mas rápidos. Acabe com eles. Depois disso, helicópteros aparecerão no céu tentado atirar no barco. Com a metralhadora Ruger, exploda os dois Mavericks e o Hunter. Logo após isso alguns agentes estarão no saguão. Mate-os. Siga para a parte da frente do deck e com a metranca exploda sem dó os quatro barcos que bloqueiam o caminho. Na cut-scene, Cortez e Tommy se despedem enfim. Colonel agradece por tudo o que Tommy fez e pede para que fique de olho em Mercedes. Tommy aceita a sua lancha e assim ele parte. Missão cumprida! Agora vá até o cais de sua mansão em Starfish Island para salvar o jogo.

Recompensa: $ 5000

Ricardo Diaz –

The Chase -

Quando Tommy chega, Ricardo acaba de perder uma corrida de cavalos, fica nervoso e destrói a televisão a pontapés. Porém o que o deixa mais nervoso ainda é que um de seus funcionários roubou 3% de seu rico dinheiro e quer que Tommy vá ao apartamento do tal cara descobrir aonde está a grana.

Pegue o seu carro e siga para Vice Point. Estacione na marca, desça do carro e dê uma espiada pela janela do apartamento. Não haverá nada ali. Porém o sujeito está lá em cima e começa a fugir. Siga-o rapidamente. Quando chegar no terraço ele tentará atirar em Tommy. Não conseguindo ele começa a correr. Siga-o pelos telhados.

Quando avistar dois barris vermelhos, mire e atire em um deles, não para matar o cara, mas para não deixar ele te atrasar. Depois disso, continue o perseguindo até o final. Ele descerá por meio de uma caçamba, entrará em um buggy BJ Injection e vai fugir com seu comparsa. Pule também e suba na lambreta Faggio para persegui-lo. Mas o sujeito tem um rifle de assalto e vai abrir fogo contra Tommy. Seja esperto e não se aproxime do carro dele. Ande em zigue-zague constante para

que ele erre os tiros. Cuidado para não bater nos outros carros. E não atire, porque nesta missão você não pode matá-lo. A perseguição termina em Prawn Island, quando o sujeito entra na mansão.

Recompensa: $ 1000

Phnom Penh '86

Faça esta missão em um dia ensolarado, pois ela é um clássico de Vice City... E é nela que Tommy vai debulhar o safado da anterior, porque Diaz está com muita raiva desse sujeito, tanto que destrói um telefone celular e um vaso. Ele diz para Tommy liquidá-lo. Acabar com a raça dele e da gangue. Ele chama também Lance para fazerem o serviço juntos.

Neste momento, estão sobrevoando a cidade até chegar ao local. Quando chegar em Prawn Island, irá aparecer uma barra de resistência do helicóptero. Por isso, de dentro da aeronave atire nos sujeitos que abrirão fogo contra você.

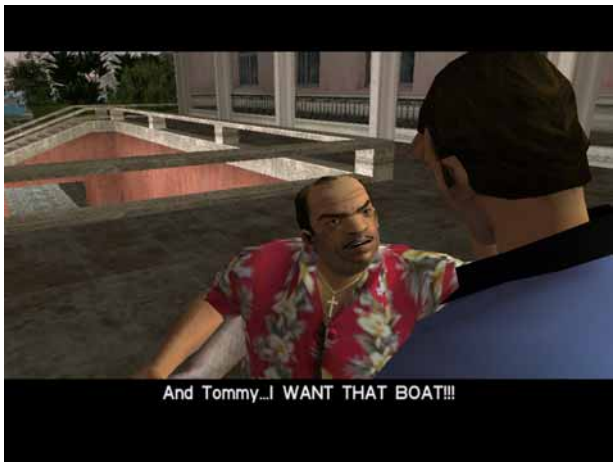
Como a metralhadora tem munição infinita, atire à vontade. Para facilitar o seu trabalho existem barris vermelhos em lugares estratégicos. Atire neles para explodirem. Acerte os caras e se quiser também os carros para explodir tudo mais rapidamente. Depois disso, Lance te deixará na rua e sua tarefa é recolher a maleta com o dinheiro.

Use de preferência a pistola para ir à mansão. Antes de entrar vá matando os caras que aparecem. Eles estão no térreo e nas escadas. São uns cinco sujeitos. Acabe com eles e se quiser pegue as armas deles. Suba as escadas, mas cuidado, um deles está no topo dos degraus. Meta bala nele, depois suba no terraço e colete a mala. Nisso Lance aparecerá de helicóptero e levará Tommy de volta a mansão de Diaz, em Starfish Island.

Recompensa: $ 2000. Agora toda a cidade estará aberta! Além disso, as missões de Colonel Cortez e Avery Carrington estão abertas novamente.

The Fastest Boat -

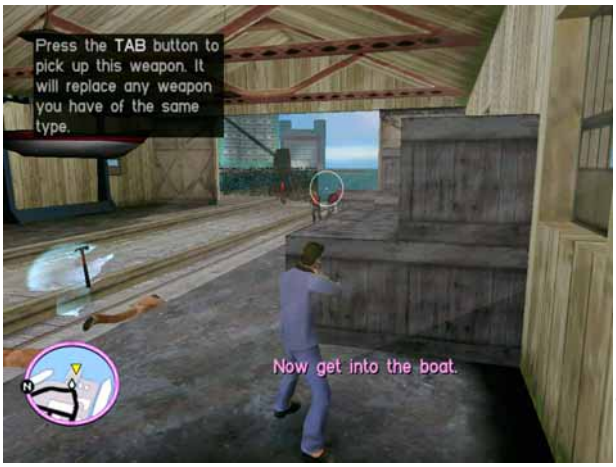
Para fazer esta missão, é recomendável ter as vidas, colete à prova de balas completo e um rifle de assalto. Esta é a primeira missão em que Tommy vai para a parte oeste da cidade... Ricardo Diaz está caçando alguns pombos e diz a Tommy que o seu sonho é ter o barco mais rápido da Costa Leste. E quer que Tommy vá roubá-lo para ele.



Vá para Viceport e siga a marca no radar. Mas quando chegar no estaleiro, NÃO entre de primeira.

Logo na frente existem dois carinhas. Usando o rifle de assalto, mate-os. Não siga em frente, vá para o lado. Cautelosamente, vá matando os dois que estão no lado esquerdo do estaleiro. Siga em frente e elimine mais alguns que estão na frente do galpão.

Colete as armas de todos para ter mais munição. Para poder pegar o barco você terá de entrar no estaleiro e pelo painel de controle soltá-lo do alto. Mas existem três operários lá dentro que podem te encher o saco. Então, estoure a cabeça deles antes de entrar. Depois disso vá até a marca e solte o barco.



Mas não saia, porque uns seis caras querem te matar. Esconda-se atrás dos caixotes e usando uma submetralhadora ou mesmo a shotgun, mate-os um por um. Depois de acabar com eles vá até o barco. Para entrar, apenas fique perto dele (não pule na água!) e aperte **F** ou **ENTER**. Nisso você estará com três níveis de procurado. Mas isso não é um problema muito grande, pois só aparecerão alguns barcos da polícia que não te farão nada se você correr. Siga para a mansão de Diaz em Starfish Island e estacione o Squalo no cais.

Recompensa: $ 4000

Suppy & Demand -

Faça esta missão em um dia de sol para ter mais vantagens. Ricardo está furioso (de novo) com seu videocassete, pois não consegue assistir seus vídeos favoritos de El Burro. Após meter duas balas no aparelho, diz a Tommy que está havendo um evento relacionado a barcos com os cubanos e ele não quer ficar de fora.

Então, vá até o cais da mansão. Lá, Tommy encontrará Lance, onde os dois participarão de uma espécie de competição. Dirija o Squalo até o ponto indicado no mapa antes dos outros barcos. Mas lembre-se: dirigir um barco é diferente do que dirigir um carro.

A precisão nas curvas é outra e frear é uma tarefa difícil. Vá mais devagar no trecho em que passar por um barco Tropic para não ter problemas com batidas. Depois acelere ao máximo até chegar ao ponto de chegada, um barco Marquis. Na volta, Lance dirigirá o barco e Tommy será o atirador.

Com o rifle de assalto, atire nos barcos cubanos que estão te perseguindo. Acerte primeiro a cabeça do carinha que está em pé atirando e depois a do piloto da lancha. Quando passar por um cais atire nos barris vermelhos para explodir tudo. Depois aparecerá um helicóptero. Atire sem dó nele até explodir. Quando chegar no cais da mansão em Starfish Island, missão cumprida.

Recompensa: $ 10 000. O traje Tracksuit estará disponível na loja Jocksport em Downtown.

Mr. Teal – ♪

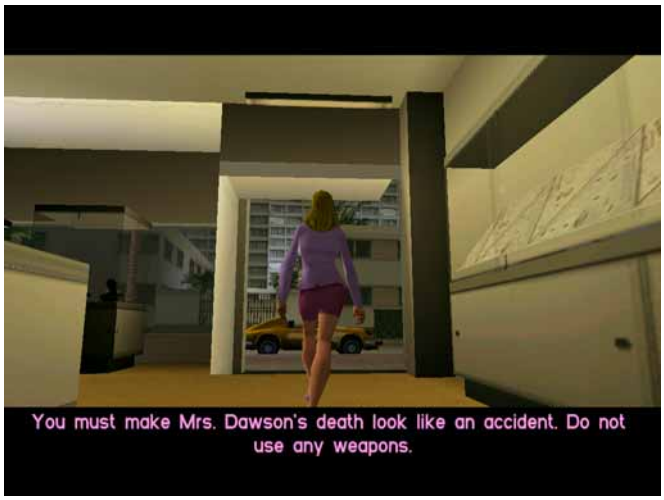
Road Kill -

Ao atender o telefone, Mr. Teal diz que há um sujeito chamado Carl Pearson, que está circulando por Washington Beach e que está distribuindo “pizzas” pela cidade. A missão é acabar com ele. No topo da tela há uma barra mostrando quantas pizzas ainda restam. Começa com 50 e vai descendo. Pegue um carro e siga o cara, que está dirigindo uma moto Pizzaboy, que é indicada por uma seta rosa. Apenas derrube-o da moto e o atropele logo em seguida.

Recompensa: $ 500

Waste the Wife -

Em Vice Point, Mr. Teal diz que um dos seus clientes quer sumir com a própria esposa. E quer fazer isso parecer um acidente de carro. Por isso, ele diz a Tommy para acabar com ela sem usar nenhuma arma.



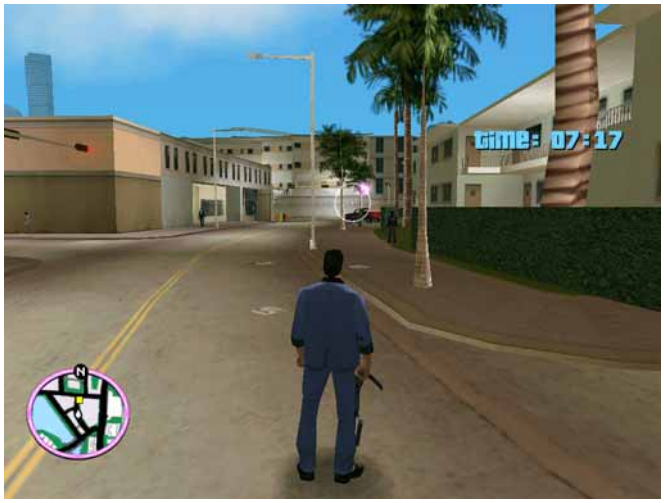
Pegue um carro rápido, mas resistente (a viatura Police ou um Banshee podem ser úteis) e estacione na marca. Quando Mrs. Dawson, a tal mulher, sair da joalheria, ela entrará em um carro Comet. No topo da tela aparecerá uma barra mostrando a resistência do carro dela. Então comece a bater impiedosamente no Comet, que sairá em disparada. Ela começará a gritar, mas não ligue. Continue batendo até a barra zerar e o carro pegar fogo. Quando isso acontecer, caia fora IMEDIATAMENTE! Vá o mais longe possível do carro dela. Quando o veículo explodir, missão cumprida.

Recompensa: $ 2000

Autocide -

No shopping de Washington Beach Mr. Teal diz que uma gangue européia planeja assaltar um banco de Vice City, e que quer acabar com eles. Ele deixou umas armas e uma moto para Tommy fazer o serviço. Então, siga ao final da rua e ao lado de uma casa terá um rifle Sniper e uma submetralhadora. Pegue-os, monte na PCJ-600 e comece a caçar os membros da gangue.

Você tem de matar todos em menos de 9 minutos. O primeiro finge trabalhar em um outdoor em Washington Street. Mire para cima com o rifle Sniper e estoure a cabeça dele. O segundo está na Ocean Drive, em um carro-forte. Vá até lá mas não se aproxime do veíuclo. Como não dá para tirar o cara de lá, atire no furgão sem dó de preferência com a metralhadora Ruger ou uma M-60. Se não tiver use um rifle de assalto.



Quando o Securicar explodir, vá ao encontro dos dois próximos, que estão na joalheira de Vice Point. Um está dentro de uma pick-up Bobcat e outro fora. Não se aproxime deles. Com o rifle Sniper, estoure a cabeça do primeiro, que tem uma shotgun. Tente matar o outro sem ser visto. Mas se for descoberto, tudo bem, siga-o e exploda a picape com a metranca.

O próximo está em um barco atrás de um condomínio em Washington Beach, perto de Starfish Island. Somente suba em cima do muro e com o rifle Sniper, elimine-o. O próximo está dando um passeio de moto por Ocean Beach. Roube um carro mais rápido e vá ao encontro do sujeito. Quando avistá-lo, bata na moto dele para que ele saia voando. Depois, simplesmente o atropele.

Recompensa: $ 4000

Check Out at the Check In –

Em Escobar International, após atender o telefone, Tommy é informado que uma pessoa importante desembarcou no aeroporto. E Mr. Teal quer acabar com ele.

Ele diz para Tommy usar o rifle Sniper que está escondido atrás de um vaso para matá-lo, depois pegar uma maleta e levá-la em segurança até o local indicado. Pegando o rifle surgirá uma barra de distância no topo da tela, ou seja, você não pode chegar perto das pessoas. Suba as escadas rolantes e do andar de cima mire com o rifle. Aparecerá

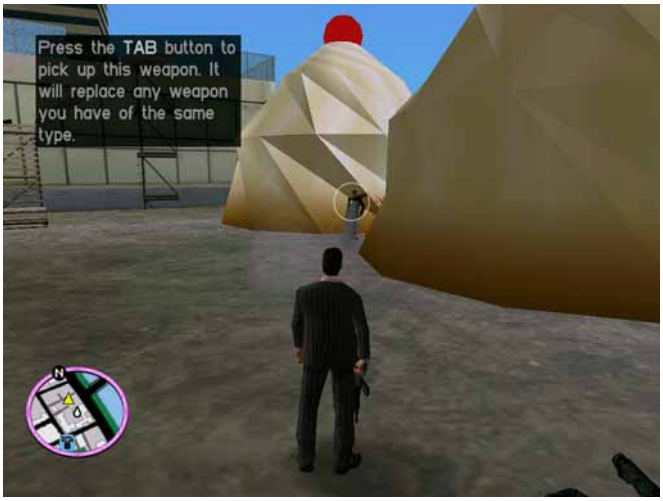
uma mulher com uma seta na cabeça. Ela irá conversar com o cara, que está acompanhado do segurança. Depois que a seta sumir, atire na cabeça do cara.

O segurança irá correr, então o mate também. Aparecerão duas estrelas no nível de procurado. Desça as escadas e colete a maleta. Agora a sua missão é levá-la para a Ammu-Nation, em Downtown. Saia do terminal, mas não esqueça de coletar todas as suas armas que ficaram para fora. Viaturas da polícia irão aparecer. Então, pegue uma delas e fuja. Mas **NÃO** vá pela avenida que vai para Viceport, pois naquela avenida haverá uma emboscada: dois carros Admiral pretos com atiradores estarão a sua espera. Entre na área das pistas do aeroporto e siga por ali para sair do outro lado, onde existe uma van Top Fun. Quando chegar, mate os policiais ao redor (se tiver) e com o rifle Sniper posicione-o no Admiral preto (indicado pela seta rosa na figura à direita). Comece a atirar sem dó para destruí-lo ou simplesmente assustá-lo. Volte ao seu carro e corra rumo a Downtown, driblando as outras viaturas e as armadilhas. Vá pela Avenida Principal e estacione em frente à Ammu-Nation. Saia do carro e vá a pé até a marca. Missão cumprida!

Recompensa: $ 8000

Loose Ends –

No telefone, Mr. Teal diz que está ocorrendo uma negociação importante nos fundos da fábrica da Cherry Popper e quer a mercadoria que está sendo negociada. Por isso diz a Tommy para roubá-la e levá-la de helicóptero até o heliporto em Escobar International. Ao lado do telefone há um portão de acesso e atrás dele um corredor que leva aos pátios do fundo da fábrica. Observe a figura da página anterior, há um Admiral preto com dois atiradores bloqueando seu caminho. Mate-os se protegendo contra as balas e vá em frente. Nas escadas ao fundo há mais deles. Elimine-os. No pátio há uma van preta cheia de inimigos, como se pode ver na outra figura. Atire de longe no barril vermelho ao lado para que ela vá pelos ares. Entre no pátio. Há mais caras no terraço da fábrica. Mate-os se protegendo nos caixotes. Vá até o fundo da área e suba no telhado para ter acesso à maleta.



Siga com cautela até chegar ao fundo. Certifique-se de ter matado todos os agentes. Dê a volta até chegar ao telhado da fábrica, matando os caras no letreiro publicitário ao fundo. Suba as escadas para chegar até a maleta e quando avistá-la, **NÃO** corra para pegar. Dê a volta pelo lado e mate os quatro bandidos que estão te esperando atrás das rampas. Em seguida, pegue a mercadoria e siga para o heliporto em Escobar International.

Recompensa: $ 16 000

Umberto Robina –

Stunt Boat Challenge -

Quando Umberto vê Tommy começa a zoar com ele, dizendo que se veste como uma mulher e pergunta sobre os BIG COJONES. Ele diz que quer testar as habilidades de Tommy em uma corrida de barco e ver se ele realmente tem os “big cojones”.

Logo após isso, Tommy aparecerá embaixo da ponte de Leaf Links com Rico, onde começa a corrida. A missão é basicamente dirigir por todos os checkpoints, fazendo um circuito pelas águas de Vice City. Com o Speeder alcance todos os checkpoints em menos de 3 minutos. Durante toda a prova você verá rampas de salto e terá que voar com o barco para pegar alguns pontos. Para não ter problemas, certifique-se de estar corretamente alinhado à rampa e com bastante velocidade.

Para fazer curvas mais fechadas tire a mão do acelerador e acelere em seguida. Já em retas acelere ao máximo. Depois da corrida, Rico diz que Tommy tem mesmo os “big cojones” e que está convidado a fazer missões.

Recompensa: $ 1000

Cannon Fodder -

Umberto entra no café furioso. Os haitianos aprontaram para ele de novo, e ele não vai deixar barato. Agora ele quer que Tommy arranje um carro e dirija os seus rapazes até a fábrica de cocaína dos haitianos, onde está tendo um tiroteio.

Arranje um carro de quatro portas ou de preferência uma van e leve os cubanos com cuidado até a zona de conflito. Estacione na marca. Você verá um beco e muitos tiros. Fique um pouco mais atrás dos cubanos e usando uma metranca ou um rifle de assalto exploda o carro Stinger dos haitianos para poupar trabalho. Mire e acerte os outros que sobraram. Neste momento, os cubanos invadirão a fábrica, mas um atirador com um rifle Sniper no telhado do galpão mata todos eles.

Depois que os reforços chegarem em um táxi, use o rifle Sniper e mate o tal atirador. Agora abra caminho para os cubanos chegarem até o pátio e vá matando os haitianos que aparecerem.

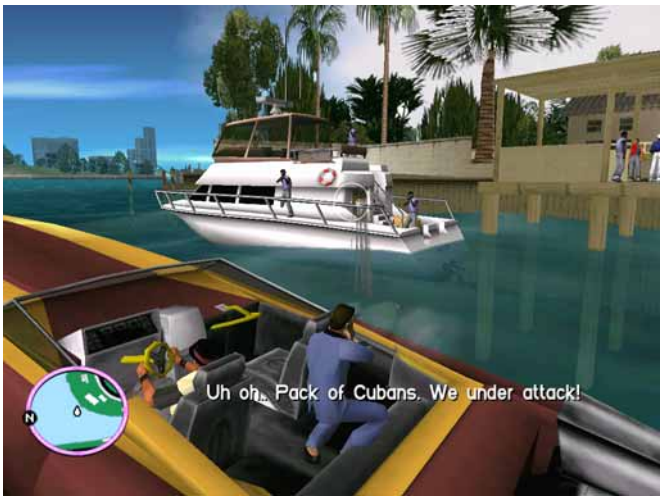
Quando chegar, verá uma legião de haitianos furiosos e uma van Pony parada. Rico diz que ela está cheia de drogas e deve ser levada ao Robina's Cafe Cubano. Não perca tempo matando haitianos, entre na van e manobre para sair dali imediatamente. Vá atropelando os haitianos e **NÃO** fique parado, pois um deles pode te tirar à força do veículo. Quando estiver no beco que dá para rua haverá uns quatro deles bloqueando a saída. Atropele-os sem dó e siga em frente. Nisso, você estará com duas estrelas no nível de procurado e uma, ou talvez até duas viaturas da polícia estarão atrás de você. Dirija sem problema e estacione na marca ao lado no Robina's Cafe.

Recompensa: $ 2000

Naval Engagement -

Tommy entra e pede um café, mas é violentamente abordado por Umberto, que acha que ele está sendo um traidor. Mas Thomas consegue convencê-lo com uma explicação simples. Umberto ficou sabendo de um encontro dos haitianos com uma gangue do norte da cidade. E quer que Tommy ajude Rico a roubar o dinheiro e as drogas desse encontro.

Para fazer esta missão é bom ter a metralhadora rotativa Ruger ou uma M-60, capazes de destruir veículos instantaneamente, ter vida e colete completos e estar em um dia claro. Vá de carro até o cais perto de Viceport. Ande até lá. Tommy encontrará Rico, que está preparado para a ofensiva. Ele dirigirá o barco até Starfish Island, onde está sendo o encontro.



No barco, agache-se e com a metranca exploda os dois barcos Tropic cheio de haitianos. Depois disso, Rico deixará Tommy na beira do cais da mansão. Rapidamente, se esconda atrás do muro para escapar da rajada de tiros. De lado, colado ao muro, use um rifle de assalto e mate com mira em primeira pessoa para matar os caras que estão no outro lado do jardim. Ande mais um pouco para o lado e se agache. Agora em terceira pessoa, vá matando os caras que estão na frente da casa, um que está no telhado e outros que estão bem escondidos nas laterais. Acabe principalmente com estes últimos indicados com as setas, pois eles portam shotguns.

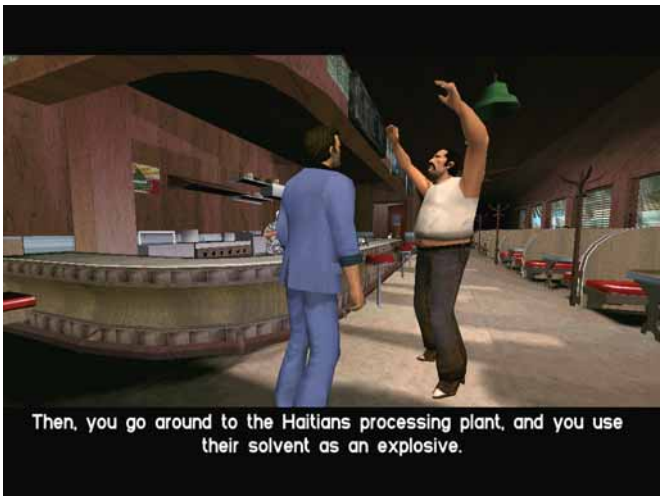
Depois de acabar com todos pegue a primeira maleta que está na cabana beira-mar e depois as que estão em frente à varanda. Mas cuidado: um deles pode estar lá também. Depois de pegar as três maletas, Rico estará te esperando no barco, mas um algo ocorre: um haitiano joga uma granada no barco onde está Rico e o explode, matando ele. Caia fora dali **IMEDIATAMENTE**! Corra o mais rápido que puder para dentro do quintal da mansão. Na garagem, você verá um utilitário Landstalker. Ele é a sua única chance de sair dali.

Entre nele e caia fora. Você estará com quatro níveis de procurado. O Landstalker não é o carro ideal para uma missão dessas porque ele capota fácil. Mas se você tiver um pouco de habilidade, conseguirá driblar a polícia numa boa, sem problemas. Dirija rápido para o Robina's Cafe Cubano e ande a pé até a marca. Ufa! Missão cumprida!

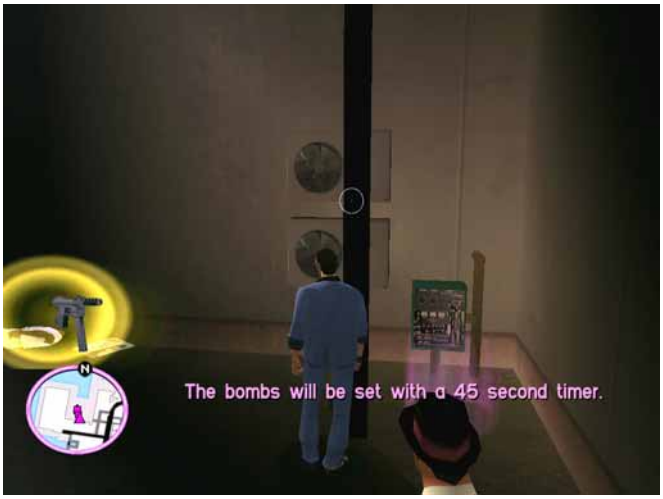
Recompensa: $ 10 000

Trojan Voodoo -

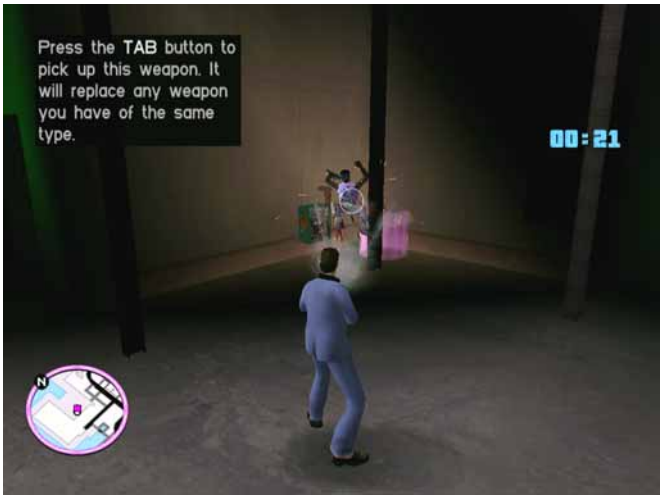
Umberto acaba de tomar um fora de duas putas e está bravo. Mas seu humor melhora bastante depois que vê Tommy. Ele diz que decidiu dar um pé na bunda dos haitianos para se vingar do que fizeram. E conta com a ajuda de Tommy para isso. Ele quer destruir de vez a fábrica de cocaína dos haitianos, usando explosivos.



Pegue um carro e conduza Pepe até o Little Haiti. Lá, roube um carro de gangue Voodoo e siga até a marca no radar. Lá estarão outros dois carros Voodoo com mais cubanos. De lá, siga em comboio para a fábrica de cocaína deles. Entre no beco e espere os portões se abrirem, sem sair do carro de jeito nenhum.



Entre e estacione no pátio. Desça do Voodoo e rapidamente plante as bombas nos lugares. O primeiro fica logo na entrada, ao lado da porta. Depois disso você terá 45 segundos para instalar o resto das bombas e cair fora dali. Ignore os haitianos para instalá-las. A segunda está em cima das escadas, mais ao fundo. Quando subir terá um haitiano te enchendo o saco, estoure-o usando uma shotgun e instale a segunda bomba.



Desça e instale a terceira ali ao lado. Mate o cara que está ao lado do local e faça o serviço. Depois disso, **SAIA CORRENDO**!

Caia fora da fábrica em direção à rua. Como o portão estará fechado siga a seta rosa da figura e suba as escadas que dão para um telhado. Lá, Você assistirá a um verdadeiro show de fogos!

Recompensa: $ 10 000

Auntie Poulet – *

Juju Scramble -

Tommy entra no casebre de Auntie e pensa ter errado o endereço. Quando ela aparece e começa a conversar com ele, Thomas estranhamente é hipnotizado por Poulet, que lhe dá uma bebida e diz para ele pegar umas coisas para ela ao redor do Little Haiti.

Para esta missão é fundamental ter vida e colete em 100%. Entre no carro Voodoo que está em frente ao barraco e siga para o primeiro local. Você entrará em uma rua sem saída, então, quando estacionar o carro, posicione-o de frente para a única saída da tal rua. Suba no telhado do prédio e colete a maleta. Tommy será surpreendido por dois agentes da S.W.A.T. Saia correndo e entre no seu carro. Você terá duas estrelas no nível de procurado.

Vá para o próximo local, que é uma esquina. Pare o carro bem pertinho da maleta, colete-a e entre no veículo rapidamente. O nível de procurado aumentará para quatro estrelas. Para aliviar um pouco, corte caminho por um beco que dá na favela. Lá haverá um símbolo de estrela que reduzirá em um nível a perseguição (foto acima). Cruze a favela e vá para o próximo local, um espaço vazio entre dois prédios (como mostra a foto ao lado). Pare perto da mala, colete-a rapidamente e volte ao carro. Mas agora são cinco estrelas e o FBI está na jogada! Vá o mais rápido possível para o barraco de Auntie. As viaturas do FBI são violentas e podem bater tanto no seu carro até fazê-lo explodir! Se o seu veículo entrar em chamas, pule dele

imediatamente e siga para o casebre dela correndo. Pare na marca para entregar as maletas. Missão cumprida!

Recompensa: $ 1000

Bombs Away! -

Tommy parece estar cada vez mais enfeitiçado, agindo como se fosse um zumbi, falando coisas sem sentido e pronunciando palavras estranhas. Neste estado de transe ele toma mais chá e ouve Auntie dizendo que os cubanos têm barcos rápidos que eles usam para cruzar os mares com drogas. Ela diz que seu sobrinho fabrica aeromodelos RC e bombas e quer que Tommy use-os para matar os cubanos e destruir os seus barcos.

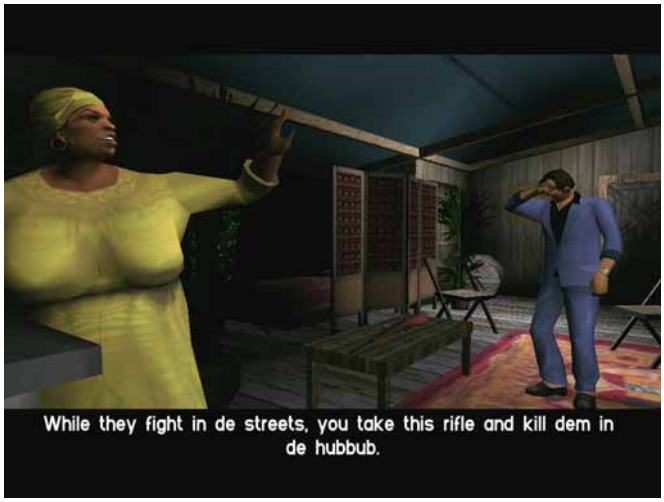
Faça esta missão de dia para ter melhor visualização. Pegue o carro e siga até a Avenida Principal, lá estará a van Top Fun. Entre nela para poder pilotar o avião. No começo pode parecer difícil, mas depois fica fácil. Para pilotar, aperte **W** para acelerar, a tecla **6** do teclado numérico para subir e a tecla **9** para mergulhar.

Os cubanos estão no cais de uma mansão em Starfish island utilizando quatro barcos. Pressionando **CTRL** solte a bomba no cais, para danificar ou destruir os barcos. As bombas são infinitas, portanto você pode lançá-las à vontade. Os barcos sairão do cais e começarão a correr. Para destruí-los mire um deles, voe baixo e fique em cima, um pouco mais à frente e solte a bomba. Mas não fique seguindo reto constantemente. Faça zigue-zagues para escapar dos tiros.

Repita o esquema até destruir todos os barcos. Depois que fizer isto um dos cubanos fugirá de carro. Voe baixo nas ruas, tocando o chão e persiga o Cuban Hermes. Fique em cima do veículo e solte as bombas até ele explodir.

Recompensa: $ 2000

Dirty Lickin's -



Auntie diz que só quer que Tommy faça uma coisa para que ela tire o feitiço dele. Está acontecendo uma luta de rua entre os cubanos e os haitianos, sem armas. Ela quer que Tommy pegue o Sniper Rifle e acabe com os cubanos sem que ele seja visto ou ouvido. Vá até o beco mas antes de subir nas escadas observe o símbolo Adrenaline embaixo dele. Colete-o. Ele deixará o jogo mais lento, para que você tenha mais tempo de raciocinar na hora de atirar com o Sniper.

Suba no telhado do prédio e assuma a sua posição. Com o rifle, vá matando os cubanos indicados com as setas. Mas faça isso rápido, pois eles terão reforços vindos em uma van. Mate primeiro os que estão armados com espadas Katana. Depois de acabar com todos eles, missão cumprida. Logo após isso, Auntie liga para Tommy, quebrando o encanto e dizendo que nunca mais quer vê-lo.

Recompensa: $ 5000

Kent Paul – K

Death Row -

Chegue ao Malibu em um carro esportivo em uma manhã ensolarada. Não estacione perto da porta do clube. Certifique-se de ter um rifle de assalto, vida e colete completos, pois vão ser úteis...

Tommy entra no Malibu e encontra Kent Paul, querendo saber o que aconteceu com Lance. Kent diz que ele foi capturado e levado para Junk Yard, o depósito de lixo da cidade a mandato de Ricardo Diaz. Tommy sai rapidamente do Malibu. Quando sair, aparecerá no topo da tela uma barra com o nível de vida do Lance, que vai diminuindo com o tempo. Com o carro esportivo vá o mais rápido que puder a Junk Yard, na parte oeste da cidade. Corra, cruze o Little Haiti e vá até lá. Quando entrar em uma rua sem saída, verá ao fundo que há um carro Sentinel bloqueando a passagem e uns dois ou três capangas dando tiros (como mostra a foto à direita na página anterior). Não entre lá agora. Com o carro, esconda-se no beco à esquerda. Saia do veículo, e protegido pela parede, comece a atirar em terceira pessoa com o rifle de assalto. Mate os caras que estão ao redor do Sentinel. Se tiver problemas com os haitianos proteja a sua retaguarda. Quando acabar com todos eles, aproxime-se da entrada do depósito de lixo.

Mate alguns deles que estão dentro. Os caras têm muito dinheiro. Se quiser, colete toda a grana. Antes de seguir em frente, tire o Sentinel que está bloqueando a entrada. Mais alguns estarão no caminho pela frente. Mate-os se protegendo atrás dos maquinários. Há um cara no telhado do galpão. Acabe com ele. Não entre no galpão antes de matar todos os inimigos que estão do lado de fora e dentro. Antes de entrar pode aparecer um cara nas suas costas atirando. Acabe com todos e vá ao encontro de Lance, que está sentado em uma cadeira. Lance agradece Tommy pelo resgate e descobre que foi Diaz quem matou seu irmão Victor...

Tommy diz que está na hora de cair fora. Com todos os inimigos mortos, saia do galpão. Ao lado dele terá um outro carro Sentinel estacionado. Entre nele e dirija até a porta do galpão. Quando Lance entrar, saia do depósito de lixo (por isso o outro Sentinel deve estar fora da entrada) rumo ao Hospital, em Downtown. Quando entrar na outra rua, descobrirá que os capangas de Diaz estarão te perseguindo em carros Comet. Seja rápido, não deixe te baterem e te jogarem para fora da pista. Drible-os seguindo rumo à Avenida Principal. Se não conseguir resistir aos ataques, antes de começar novamente a missão, disponha de um caminhão pesado. Com ele, vai ser impossível os carros Comet tirarem você do trajeto. Leve Lance em segurança até o Hospital. Pare na marca e deixe que ele entre no prédio.

Recompensa: A missão de Lance Vance e a de Colonel Cortez estão disponíveis.

Lance Vance – D

Rub Out -

Faça esta missão em dia bem bonito, pois ela é um marco de Vice City. Ter vida e coletes é fundamental.

No lado de fora da mansão, Tommy espera Lance, que vem em um carro Stallion. No porta-malas, ele traz rifles de assalto M-4 para o acerto de contas com Ricardo Diaz, que quase o matou.

Eles invadem a mansão, mas Ricardo percebe a movimentação deles pelo circuito interno de câmeras e coloca um monte de capangas atrás de vocês. Aparecerá no topo da tela uma barra de saúde de Lance, por isso, proteja-o. Logo que avançar para dentro do jardim, verá um grupo de capangas. Acerte-os à distância usando o M-4.

Logo depois suba as pequenas escadas e avance com cuidado. Do outro lado da piscina estão mais uns dois caras. Mate-os e siga em frente. Tenha cautela quando descer as outras escadas, pois haverá mais dois na frente. Vá atirando nos capangas que estão em grupo até chegar naquele salão com a piscina interna.

Entre na mansão seguindo pelos corredores. Quando chegar às escadas, não vá com tudo. Mire a arma para cima porque vai ter um cara lá. Mate-o, depois suba mais um pouco na escada, mire para cima e acerte o outro sujeito. Siga este esquema até subir os dois andares da mansão. Mas sempre tenha Lance perto de você, para que não haja problemas com a inteligência artificial do jogo. Quando chegar no corredor do segundo andar ouvirá Ricardo Diaz. Chegue até a metade do corredor, mas não saia dele. Vá acertando a cabeça dos caras que estão mais perto de você. Avance e repita o esquema, explodindo primeiro a cabeça dos capangas que estão ao lado da porta do escritório de Diaz, depois mate os que estão no outro lado do salão, sempre à distância. Quando avançar em direção ao escritório, Ricardo sairá, gritando que Tommy o traiu e que vai matá-lo por isso. Logo depois, ele voltará e se esconderá. Com todos os capangas fora do caminho, vá até a porta do escritório e meta bala em Ricardo sem piedade.

Depois que ele cair, se arrastará ferido pelo chão. Tommy e Lance assistem à agonia de Diaz. Lance o chuta, acusando-o de ter matado Victor. Logo depois disso, os dois apontam as suas armas para Ricardo e dizem “boa noite”.

Recompensa: $ 50 000. A mansão mais luxuosa de Vice City foi conquistada! As missões da Love Fist, Tommy Vercetti e a de Colonel Cortez estão disponíveis.

Love Fist –

Love Juice -

Tommy encontra Kent Paul no estúdio e lá conhece os membros da banda metal Love Fist. Kent pede a Tommy que faça um favor, quando Jezz, líder da banda, diz que eles querem drogas. Tommy pergunta se pode ajudar e eles dizem que querem os ingredientes para fazer o chamado “Love Juice”.

Ao sair, entre em um carro esporte e vá ao encontro do traficante que tem os ingredientes. Assim que parar na marca, buzine. Ele virá, mas roubará o dinheiro de Tommy e depois fugirá em uma moto PCJ-600. Persiga o malandro pelas ruas de Downtown e seja rápido, pois o cara dirige bem. Fique na cola do cara e derrube-o da moto. Atropele-o imediatamente, antes que ele dê tiros fortes de shotgun no seu carro. Depois de matá-lo, desça, colete a maleta e o dinheiro. Se quiser, pegue a Stubby Shotgun do cara, que é uma arma muito boa. Depois disso, Kent Paul liga para Tommy pedindo que ele traga uma mulher para a festinha que eles vão dar no estúdio. Tommy se lembra instantaneamente de alguém...

Então, vá com o seu carro esporte consertado até o apartamento de Mercedes, que fica em Vice Point. Estacione na marca. Mercedes entrará no seu veículo. Depois disso você terá somente 1:30 minuto para levá-la à sede da VRock em Downtown. Saia do prédio rapidamente e entre na ponte em Leaf Links que vai levá-los diretamente para o Little Haiti. Quando estiver em cima da Avenida Principal não perca tempo dando a volta pelo gueto. Pule da ponte cuidadosamente (observe a foto à direita: vá de frente com o carro alinhado). Siga pela Avenida Principal rumo à Downtown. Após estacionar na marca, Mercedes sai do carro e entra no prédio.

Recompensa: $ 2000. As missões de Big Mitch Baker estão disponíveis.

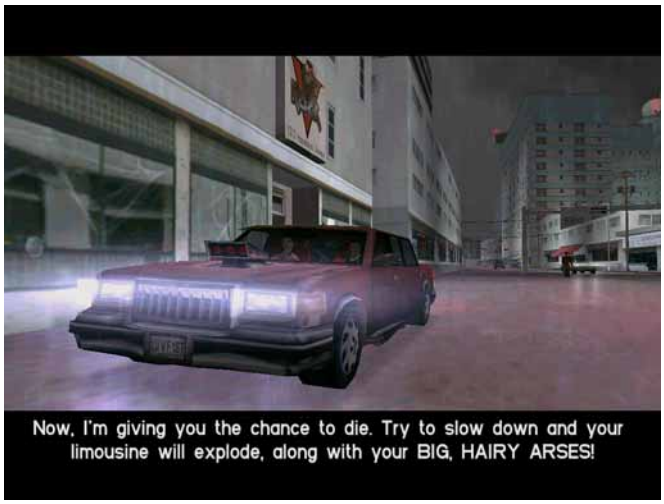
Psycho Killer -

Quando Tommy entra no estúdio encontra Kent Paul e a banda Love Fist desesperados. Kent descobriu que um maníaco fanático sabe tudo sobre a banda e quer matá-los a qualquer custo. A banda pede para que Tommy os proteja dessa ameaça. Saindo do prédio, entre na limusine Love Fist. Vá até o final da avenida e estacione na marca. Na fila, as fãs entram ansiosamente para ver a banda Love Fist, quando o tal psicopata mata o segurança a tiros e foge em um carro Sentinel.

Quando ele começar a ir, acelere imediatamente, pois a limo é mais lenta que o sedan do sujeito. Ele irá virar na esquina da delegacia em Downtown. Aproveite a deixa e não faça a curva, bata no Sentinel para ele perder controle. Com ele parado, fica mais fácil imobilizá-lo. Se não der certo nesta tentativa, não se preocupe, pois o psicopata seguirá em direção à Ammu-Nation. Acelere ao máximo e acompanhe-o. Fique à direita do carro do maníaco. Quando chegar perto do fim da avenida, aparecerá um caminhão de lixo Trashmaster bloqueando o caminho. Neste momento, empurre o carro do cara para a esquerda e deixe que o caminhão feche o veículo. Com ele parado, desça e portando uma arma pesada (de preferência uma shotgun), espere o sujeito sair do Sentinel e antes que ele atire, estoure o cara.

Recompensa: $ 4000

Publicity Tour -



Agora a banda pede para que Tommy dirija sua limusine em segurança até o local do show. Assim que todos entram no carro, descobrem uma gravação do psicopata: ele instalou uma bomba no carro antes de ser morto por Tommy e se o veículo parar, ele explodirá! Acelere a limusine, ande em linha reta e faça a curva somente na esquina, usando o freio de mão. Esta missão aparenta ser difícil...

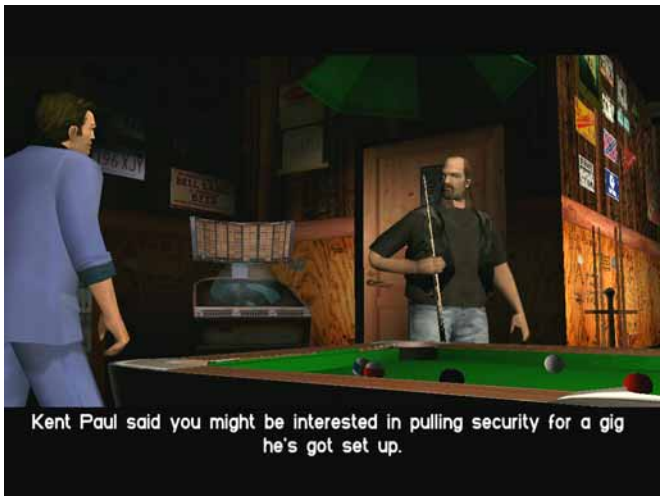
...mas não é: a melhor estratégia é seguir pela Avenida Principal, rumo à Viceport, onde a via é larga e em linha reta. Acelere constantemente e desvie dos outros carros sem danificar a limusine. Quando chegar em Viceport, faça as curvas calmamente, pois o carro não irá explodir se você acelerar em seguida. Se quiser, use o freio de mão sem soltar o acelerador. Contorne as ruas de Viceport até voltar à Avenida Principal. Depois um dos membros da banda conseguirá desativar a bomba. Agora, dirija tranqüilamente até o local do show da banda. Lá, Tommy recebe uma homenagem da Love Fist. E logo depois do show, Big Mitch Baker liga dizendo que adorou o espetáculo e agradece a Thomas novamente.

Recompensa: $ 8000

Big Mitch Baker – ♠

Alloy Wheels of Steel -

Tommy entra no bar e pergunta por Mitch Baker, que está jogando sinuca. Ele questiona Baker se está interessado em dar cobertura à banda Love Fist. Mitch Baker diz que pode pensar no caso, desde que Tommy vença uma corrida de motos por Downtown com membros de sua gangue.



Todos os pilotos estarão no grid, então, pegue uma das motos Angel que estão na frente do bar e vá até a marca. Assim que for dada a largada, todos sairão na sua frente e seguirão em fila driblando os carros. Mas não se preocupe ainda, porque vencer esta corrida é fácil. O começo dela é em linha reta e segue para o norte, passando em frente ao prédio da V.A.J. Finance. Depois disso existe uma série de curvas no trajeto.

E é aí que os outros competidores dançam. Eles não sabem fazer curvas direito e caem das motos o tempo todo. Este tipo de moto é muito ruim em curvas, então não acelere nelas, pois o ideal é usar o freio de mão para fazer curvas com a Angel. Complete os checkpoints e não deixe nenhum te passar, pois isto pode acabar com a corrida. Vá bem no meio dos círculos rosa. Depois que assumir a liderança, siga tranqüilo até a chegada, que fica em frente ao bar.

Recompensa: $ 1000

Messing with the Man -

No bar, Tommy encontra Baker no balcão, que começa a conversar sobre família, comentando sobre os 15 anos que Tommy ficou na prisão e dizendo que os motoqueiros cuidam de sua reputação. Ele se sente insatisfeito porque muita gente duvida de sua gangue. E ele quer mostrar ao mundo o poder dela, pedindo a Tommy que faça o maior número de catástrofes possíveis contra as autoridades.

Aparecerá uma barra no topo da tela que irá medir o caos que você está causando. E você tem de enchê-la em menos de 2:00 minutos. Saia e exploda a cabeça de um policial para começar. Isto te renderá duas estrelas. Siga e procure por uma viatura da polícia. Usando a shotgun exploda o carro. Se precisar, tem um colete à prova de balas atrás do bar. Certifique-se de ter também um carro por perto para a fuga. Aja como na foto da direita. Aí, Tommy já está com cinco estrelas estourando uma viatura do FBI com uma calibre 12. Então, mate todos eles! Convide também a S.W.A.T. e o Exército para a sua festinha! Quando aparecerem helicópteros use a Minigun para acabar com ele. Isto aumentará bastante a sua barra. Fique metralhando o helicóptero até ele cair. Quando explodir a barra provavelmente vai encher totalmente. Quando isso acontecer, missão cumprida! Mas nem tudo está garantido, entre rapidamente no carro que você deixou por perto e siga imediatamente para a Pay'n'Spray em Little Haiti ou vá para o Hyman Condo salvar o jogo.

Recompensa: $ 4000

Hog Tied -

No bar, Mitch Baker está jogando uma partida de fliperama e enquanto isso diz a Tommy que uma gangue do norte da cidade roubou a sua motoca predileta e ele não gostou nada disso. Ele diz para Tommy pegar a moto de volta e ensinar uma lição a esses caras. Em troca, Kent Paul e a Love Fist terão a proteção que precisam. Pegue uma Angel que está estacionada em frente ao bar e siga pela avenida da delegacia, como se estivesse indo para a Ammu-Nation. Ao invés de seguir em frente, suba as escadas sem a moto. Pare no topo e com um rifle Sniper estoure a cabeça de dois caras que estão em cima do prédio da Ammu-Nation. Depois que aniquilá-los, desça, entre na Angel, pegue uma boa distância da escada e vá o mais rápido possível em direção à elas. Pule para o prédio onde você matou aqueles dois.

Depois que chegar lá, ainda não saia da moto. Use-a para descer as escadas e ter acesso ao pátio interno. Vá em direção ao local no radar, onde está a motoca de Mitch Baker. Mas não vire. Desça da sua moto e com uma arma mais forte, vá matando os inimigos que vão cruzando seu caminho. Proteja-se atrás da parede. Quando matá-los, corra até a moto de Baker e saia dali imediatamente.

A única maneira de sair daquele pátio é por meio de uma escada que dá no alto de muro que se limita com a rua. Alinhe a moto, suba nessa escada e pule. Você estará livre, mas tem de correr, pois eles estarão atrás de você usando carros. Logo que você tocar o chão, vire à esquerda e passe no beco do Hyman Condo. Escapar das vans não é uma tarefa difícil, pois os caras que as dirigem são muito burros e batem o tempo todo. Vá então para o bar de Big Mitch Baker entregar a moto em segurança. Quando estacioná-la, um dos motoqueiros irá pegá-la.

Recompensa: $ 4000. A última missão da Love Fist está acessível agora.

Tommy Vercetti –

Shakedown -

Tommy conversa com seus novos aliados sobre como dominar a cidade. Lance diz que depois que os comerciantes souberam que Diaz morreu não querem mais pagar a taxa de proteção. Avery dá alguns conselhos sobre como lidar com a situação. Após rejeitar o que Rosenberg diz Tommy tem uma idéia e diz que voltará em cinco minutos.

Quando sair, terá a sua disposição um carro Stinger e uma submetralhadora. Pegue a arma e entre no Stinger. Então, siga o mais rápido que puder para o North Point Mall, em Vice Point. Você tem 5:00 minutos para fazer o serviço. Quando chegar, entre no shopping e vá até as marcas rosa. São as vitrines das lojas que se recusam a pagar a taxa.

Com a submetralhadora, estoure-as o mais rápido que puder. Primeiro vá nas lojas do térreo e depois nas do segundo piso. Duas, e depois quatro estrelas aparecerão no seu nível de procurado. Mas não se preocupe, pois só aparecerão policiais com pistolas. Se algum deles te encher o saco, meta bala nele. Estoure todas as vitrines. Depois que terminar o serviço, missão cumprida.

Recompensa: $ 2000. Todas as propriedades de Vice City estão disponíveis para compra!

Bar Brawl -

Na mansão Tommy descobre que tem problemas com um bar na Ocean Drive que recusa pagar proteção. Por causa disso ele dá uma bronca em Lance na frente dos capangas e sai para resolver o problema. Vá com os dois capangas e entre no Sentinel que está estacionado em frente à mansão.

Vá para Ocean Beach e quando chegar no Frontpage Bar, verá dois guardas da Patrol Invest Group na entrada. Então, sem descer do carro, mire para o lado e meta bala nos dois. Depois disso, desça e vá ter uma conversinha com o dono do

restaurante. Ele diz que não precisa dos serviços de Tommy. Após isso, entre com os capangas de volta ao Sentinel e vá até o ponto indicado no radar. Mas **NÃO** chegue perto.

De longe, você verá as setas atrás do muro. Uma das sugestões é usar granadas para explodir os caras lá dentro (se não tiver, vá ao estacionamento da delegacia ali ao lado). Outra maneira é matar os guardas no tiro (tome cuidado, pois eles usam rifles de assalto do tipo M-4).

Depois que acabar com todos, haverá uma grande explosão e mais dois deles estarão fugindo em motos PCJ 600. Entre no Sentinel rapidamente (não precisa esperar os capangas) e persiga os caras. Faça-os cair da moto e os atropele sem dó em seguida. Pronto... missão cumprida. Depois disso, Tommy receberá uma ligação de Lance, que ficou p. da vida com a bronca, não gostou de ser reprimido na frente dos colegas e que também está ganhando pouco com seu serviço.

Recompensa: $ 4000

Cop Land -

Lance e Mike estão discutindo na varanda da mansão sobre um problema com a polícia no North Point Mall. Lance está irritado pois Mike cometeu um erro. Neste momento Tommy chega, descobre o que ocorreu e faz um plano para entrar no shopping e destruir o foco do problema.

Entre com Lance no Sentinel que está estacionado na sua frente. De lá, circule pela Zona Leste da cidade à procura de policiais. Mate alguns tiras para chamar a atenção deles. Garanta duas estrelas e vá até o ponto rosa no radar. Atraia uma só viatura com dois policiais para dentro da garagem. Entre lá e a porta irá se fechar. Tommy e Lance trocarão de roupa. Saia de lá e se quiser pegue o carro Police que está estacionado ao lado da garagem. De lá, siga para o North Point Mall com Lance. Não danifique seu carro e pare-o logo na porta do shopping. Certifique-se de que esteja bem acessível na hora da fuga. Entre no prédio e siga até o Tarbush Cafe. Entre no estabelecimento e pare na marca.

Tommy instalará uma bomba lá. Depois de instalada, vocês tem 5 segundos para sair do shopping. Saia de lá **IMEDIATEMENTE**. O café irá explodir e como conseqüência você terá 5 estrelas no nível de procurado. Volte rapidamente à sua viatura, mas não se esqueça de levar Lance junto. Saia dali rapidamente rumo ao Vercetti Estate. Quando estiver nas

ruas, verá pick-ups do FBI te seguindo. Drible-as sem problemas e vá até Starfish Island. Suba a escadaria da mansão com o carro, desça e vá a pé até a marca. Tommy e Lance trocarão de roupa, despistando os agentes. Logo após passar a missão, Tommy recebe uma chamada de Lance, que diz que está sendo mal pago e quer um pedaço maior dos lucros.

Recompensa: $ 10 000. O traje Cop está disponível no vestiário da delegacia de Washington Beach.

- Recompensas: Todo o esquema de taxas de proteção foi completado. A partir de agora haverá um ícone **$** na entrada da mansão que renderá $ 5000 por dia

ATENÇÃO –

A última missão do jogo, "Keep Your Friends Close…" só estará disponível depois que Tommy adquire a Printworks, gráfica que fica em Little Havana. Portanto, compre-a por último após ter completado todas as outras missões do jogo. A missão está no final da Parte 2 do Guia e revela todo o desfecho da trama. Então somente a leia quando for fazê-la...

Propriedades

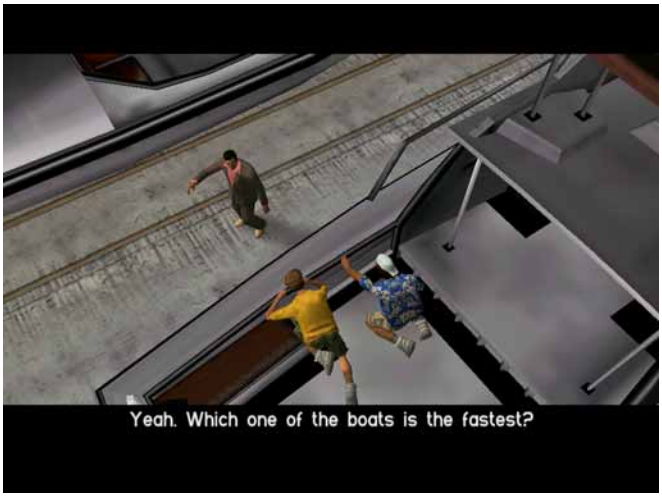
> Em diversas partes da cidade, existem propriedades que podem ser adquiridas. A grande maioria custa mais que safehouses comuns porém apresenta missões extras, que quando completadas, rendem um bom dinheiro a Tommy.

Boatyard –

- Preço: $ 10 000

- Bairro: Viceport

- Um estaleiro nas docas da cidade, onde são feitos reparos em barcos. A Boatyard é a propriedade mais barata que pode ser comprada em Vice City. Para ter acesso a missão "Checkpoint Charlie" entre em um destes dois barcos.



Thomas procura por alguém no estaleiro, enquanto Dwayne e Jethro estão escondidos em um barco, provavelmente após terem fumado umas. Quando se encontram com Tommy começam a conversar sobre um barco de 300 horsepowers. Tommy percebe que estão drogados e os ignora.

Checkpoint Charlie -

O objetivo é pegar todos os pacotes antes que o tempo acabe. A melhor maneira de fazer esta missão é com a câmera que fica na frente do barco, o que lhe garante precisão muito maior. Aperte **V** para posicioná-la. A primeira parte do trajeto é um caminho sinuoso entre as palafitas abandonadas, onde existem curvas fechadas. Para fazê-las, solte o acelerador e em seguida vire para o lado com a mão no acelerador. Isto lhe garantirá melhores curvas. A próxima parte fica na marina da cidade (Figura 2), onde terá que pular rampas. No mesmo esquema da missão cubana "Stunt Boat Challenge", mantenha-se alinhado à primeira rampa e acelere. Depois que pular, mantenha o ritmo para encarar a segunda e a terceira. Depois disso, haverá um trecho em mar aberto e depois ele irá para um rio da Zona Leste (Figura 3). Vá acelerando sempre até chegar em Leaf Links, onde terá que dar praticamente uma meia-volta para o outro lado. Siga na área do clube de golfe até voltar ao canal. O desafio termina em um cais em Vice Point.

Figura 1

Figura 2

Figura 3

- Recompensas: $ 5000 por ter completado a corrida no tempo. A partir de agora, a Boatyard renderá $ 2000 diariamente.

Cherry Popper Ice Cream Factory –

- Preço: $ 20 000

- Bairro: Little Havana

- Fábrica de sorvetes de Vice City, que aparentemente produz apenas doces, na verdade é um local de refino e distribuição de drogas, comandado por Maude Hanson. O galpão é grande e facilmente reconhecível com as duas estruturas em forma de sorvete, além de um grande pátio nos fundos onde fica estocada a muamba.

Tommy entra para dar uma olhada na fábrica quando é surpreendido por uma velha caduca e louca, dona da fábrica, que o confunde com uma criança. A velha odeia crianças. Tommy não entende nada e então descobre que a fábrica é apenas uma fachada para o verdadeiro ofício: drogas que são vendidas junto com os sorvetes.

Distribution -

Entre na van Mr. Whoopee que está estacionada na porta da fábrica. Automaticamente você entrará na missão de distribuição de “sorvetes”. Terá de vender 50 deles de maneira ininterrupta. Porém esta missão não é somente vender “sorvetes”. Existem exceções que a tornam difícil:

– Uma delas é de que as gangues odeiam ver o Mr. Whoopee circulando por seus territórios e toda vez que verem a van da companhia irão atirar nela e tentar tirar você de lá de dentro. Portanto, fique longe de lugares como Little Havana, Little Haiti e Prawn Island. A Zona Leste é a melhor área para fazer o serviço, em especial Ocean Beach, na orla da praia, onde não existem gangues e volume de clientes é muito grande.

– A cada 5 sorvetes vendidos Tommy ganha uma estrela no nível de procurado. O maior perigo são os policiais a pé, que estão patrulhando as ruas. Eles podem aparecer e te render abrindo a porta do carro. E não adianta fugir: a van de “sorvete” é muito lenta. Por isso, sempre que contrair uma estrela, olhe para trás e para os lados. Certifique-se de que não há nenhum policial correndo em direção à van. Se por caso houver um, saia dali com o carro imediatamente e corra para outra área. Se tiver duas estrelas ou mais, vá para a Pay’n’Spray.

– Os clientes são indicados por setas rosas. Para pegá-los, simplesmente aperte **SHIFT** para acionar a música do sorvete. Pare o seu veículo de preferência no meio da rua e espere eles virem. Acelere a van somente após a seta de cada um ter desaparecido ou se pintou algum policial na área.

Recompensa: $ 12 por cada “sorvete” vendido.

- Recompensa: Depois que vender 50 deles, saia do Mr. Whoopee. Agora a Cherry Popper Ice Cream Factory renderá $ 3000 diariamente.

Interglobal Films Studio –

- Preço: $ 60 000

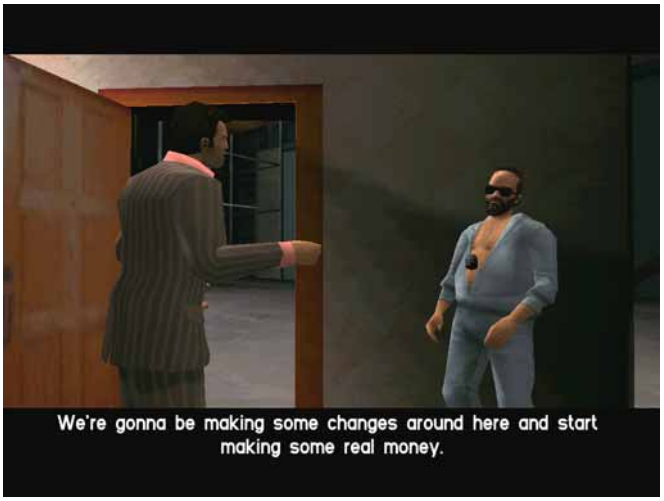
- Bairro: Prawn Island

- A Interglobal Films é uma rede de estúdios de cinema que produz filmes de todos os tipos, desde faroeste, filmes de ação, passando por ficção científica até pornográficos. Victor Vance trabalhou nele em 1984 como dublê de filmes de ação. O estúdio tem uma sede em Vice City, na Flórida e outra no bairro de Vinewood, em Los Santos, San Andreas.

Recruitment Drive -

Steve está produzindo mais um filme erótico quando Tommy chega e começa a conversar sobre o local, reclamando do estúdio e das coisas que tem nele, como o imenso tubarão de brinquedo que é o companheiro de Steve em suas filmagens.

Logo Steve se toca que está falando com Tommy Vercetti, o novo dono do estúdio. Tommy diz que está na hora dar um novo gás ao estúdio pornô, mudar várias coisas. E a primeira delas são as contratações para os filmes.



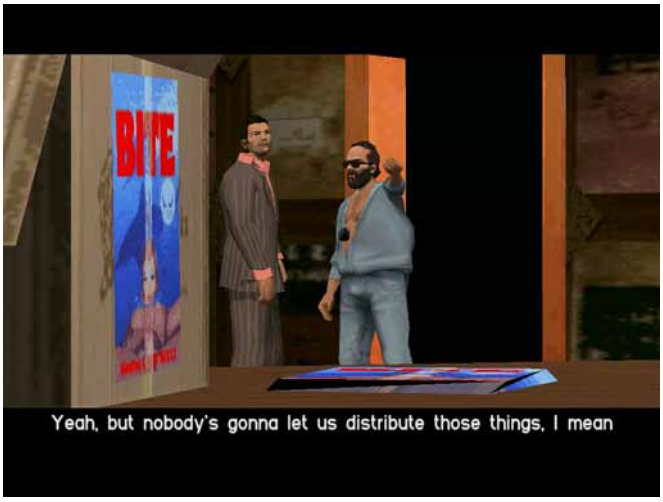
Saia do Interglobal e siga rumo à Downtown com um veículo que tenha quatro portas. Um Patriot é ideal, pois é rápido e grande. Você o encontra logo atrás da cidade cenográfica de Red Light District dentro do próprio estúdio. Com o carro, vá até o prédio da V.A.J. Finance e pare na marca a pé. Nisso, aparecerá uma limusine e Candy descerá dela. Ela diz a Tommy que aceita o serviço, mas que ele tem que conversar com o agente dela antes.

De repente, o agente dela aparece no meio da conversa dirigindo um Sentinel. Ele não gosta nem um pouco da idéia e manda seus capangas para cima de Tommy. São três caras, dois armados com bastões e um com uma Tec9. Cuide primeiro do cara que está com a arma de fogo e depois dos outros dois. Use a shotgun para facilitar seu serviço. Depois disso, vá atrás do agente de Candy.

Volte ao seu carro e comece o perseguir. Se ele parar o carro e descer mais três caras, mate-os a tiros sem sair do seu veículo. Continue na cola do Sentinel. Para encurtar a perseguição, dê um toque lateral no carro para fazê-lo perder o controle. Imobilize o sujeito e tire-o do Sentinel. Então, mate-o. Em seguida, conserte seu carro e vá falar com Candy. Assim que ela entrar no seu carro, dirija-se ao restaurante Well Stacked Pizza para convencer Mercedes a participar também. Saia do restaurante com elas ao seu lado e entre no seu carro. De lá, volte ao estúdio para elas conhecerem Steve. Depois disso, Thomas recebe uma ligação de Sonny, que irritado, pergunta sobre o paradeiro das drogas e do dinheiro...

Recompensa: $ 1000

Dildo Dodo -



Steve elogia o desempenho das garotas nas gravações, dizendo que são ótimas e começa a contar mais detalhes sobre o roteiro, dizendo da cena do barco que aparece o incrível tubarão gigante. Tommy diz para ele esquecer do tubarão gigante. Logo a seguir ele olha e vê uma pilha de folhetos publicitários do novo filme de Candy Suxxx. Steve diz que ninguém vai distribuir os anúncios, mas Tommy diz que vai dar um jeito nisso...

O objetivo é fazer a distribuição dos folhetos por toda a cidade usando um aeroplano. Saia do set de filmagem e vire à esquerda. Nos fundos do estúdio, ao lado de um caminhão estacionado há uma porta. Entre nela e estará em um cais com um avião Skimmer estacionado. Chegue próximo da aeronave a aperte **F** ou **ENTER**. Automaticamente Tommy estará dentro dela. Aparecerá no topo da tela uma barra que mostra o combustível do hidroavião. Mas não se preocupe, pois gastará só metade disso. A melhor maneira de pilotar o avião é usando a câmera em primeira pessoa. Comece a navegar com ele e levante vôo, pressionado o **6** do teclado numérico. O problema do Skimmer é que ele não tem força para subir rapidamente, o que o torna lento. Mantenha a tecla **6** pressionada e de vez em quando aperte o **9**, alternando a altitude para ele se estabilizar.

Isso fará ele subir até o primeiro ponto azul. Depois que o atingir, deverá seguir para outro ponto correspondente, de cor vermelha. Atinja o outro ponto azul e vá até a área da pista off-road. Passe a seguir no ponto azul e depois siga até o vermelho, que está entre a sede da VRock e o Well Stacked Pizza.

Scarface

Leonardo U.S.

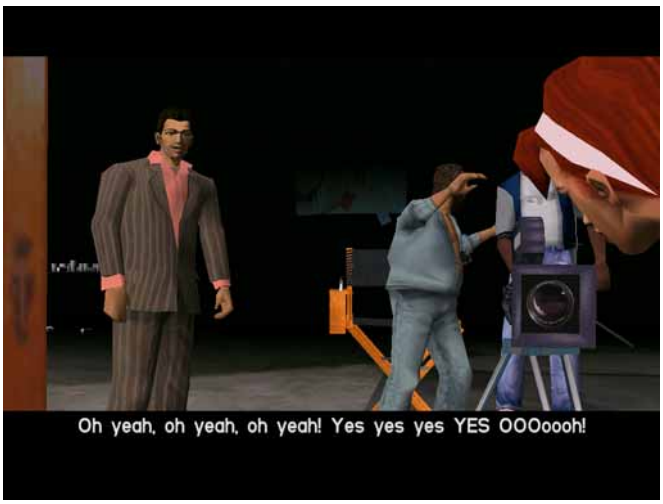
Mantenha o avião alinhado à avenida e tome cuidado para não bater nos prédios ao redor. Voe sem problemas até o Little Haiti e ultrapasse o ponto azul. Mantenha-se em ritmo constante até chegar ao Escobar International. De lá, vá para Viceport. Depois de conseguir passar o azul siga pela Avenida Principal até o ponto correspondente, que está dentro do Little Havana. Repita o esquema. Quando estiver no último ponto vermelho, tome cuidado na hora de fazer uma curva muito fechada: o Skimmer pode bater no prédio. Se estiver inseguro, não tenha duvida, dê a volta pelo mar e alinhe-se com o último alvo. Assim que passar por ele, missão cumprida. Mas continue voando. Pouse na Avenida Principal e arranje um carro para ir a um savepoint.

Se estive inseguro na última parte, dê a volta...

Recompensa: $ 2000

Martha's Mug Shot -

No estúdio, Candy está gravando a “cena principal” do filme quando Tommy chega perguntando qual o problema. Steve explica que o político Alex Schub, namorado de Candy, está tentando se eleger para entrar no Congresso americano. O problema é que ele quer votos de puritanos (pessoas muito conservadoras) e isso pode ser muito prejudicial para a “magnífica” indústria de filmes pornográficos, que seria muito abalada com Alex no poder. O plano de Tommy e Steve é fazer um flagra fotográfico: pegar Alex (o político conservador) e Candy (a maior estrela pornô) juntos na piscina de um hotel. Isso acabaria com a carreira política dele e salvaria os estúdios pornôs...



Agora Tommy tem uma câmera e um helicóptero a sua disposição para fazer o flagra. No estúdio, deixe Candy ir embora e vá até a aeronave Sparrow que está parada no pátio. Suba e siga do alto a Stretch da atriz, acompanhando-a de rua em rua. A limo cruzará Vice Point até chegar ao prédio (que é o mesmo em que Tommy se encontrou com Gonzales).

Candy se encontrará com Alex Schub, que estará na piscina usando calcinha e meias femininas. Alex pedirá que Candy o chame de Martha e eles começam a conversar. Enquanto isso pouse o helicóptero no meio da rua e siga para o edifício em frente, que é o WK Chariot Hotel (o prédio das onze). À esquerda da fachada do prédio existe um corredor. Antes de seguir em frente arranje um carro esportivo bem rápido e deixe-o parado logo na entrada do corredor.

Feito isso entre no mesmo e vá até encontrar uma porta aberta. Entre no edifício e suba as escadas até o oitavo andar. Você chegará a um ambiente com uma janela que fica de frente para a piscina do tal hotel. Está na hora de tirar as três fotos comprometedoras.

Para usar a máquina, trate-a como uma arma: aperte o botão direito para focar, use o scroll para dar zoom e para bater a foto, clique no botão esquerdo. Depois da terceira foto, Candy perceberá que está sendo fotografada e advinha... Você vai ser descoberto! Agora tem 5 estrelas! O FBI invadiu o prédio! Hora de cair fora! Desça rapidamente os primeiros lances, mas tome cuidado... Agentes estarão nas escadas armados com submetralhadoras prontos para atacar. Se proteja e atire neles usando a mesma arma. Repita o esquema até chegar no térreo. Quando estiver lá, haverá dois guardas da Patrol Invest Group atirando em você. Mate-os e saia do edifício. Vá pelo corredor e entre no carro que você deixou estacionado. Imediatamente siga para o Interglobal Studio ou para uma Pay'n'Spray. Assim que se livrar dos policiais continue. Mas quando chegar no Interglobal terá uma nova surpresa: os capangas de Alex cercaram as entradas com pick-ups Rancher e eles estão armados com rifles de assalto. Assim que avistá-los, passe reto e siga para a ruela de trás.

Existem duas maneiras de entrar no estúdio; uma delas é subir no telhado de um dos velhos sobrados que estão em frente aos portões por meio desta rampa e iniciar um tiroteio. Ou arranje um caminhão pesado e passe com tudo, mandando as pick-ups longe. Assim que estiver dentro, ande a pé até a marca para entregar as fotos quentes para Steve cuidar do resto...

Recompensa: $ 4000

G-Spotlight -

Entre no Interglobal Films a partir das 15:00 no jogo. Steve e Candy estão conversando sobre as cenas do filme quando Tommy aparece na área. Ela volta a fazer a gravação, enquanto os dois conversam. Tommy diz que a propaganda com o avião Skimmer não trouxe o resultado esperado e quer fazer uma coisa bem maior, que chame a atenção de todos os cidadãos de Vice City, uma coisa grandiosa. Steve começa a pensar e a lembrar dos tempos das festas de gala, com limusines, mansões, holofotes iluminando o céu da noite... Quando Tommy ouve isso, tem uma idéia. Para concretizá-la, pegue a moto PCJ-600 que está estacionada ao lado da guarita do estúdio e siga para Downtown.

Vá até a marca rosa. Suba as escadas e entre dentro do escritório. Estacione na marca, em frente ao elevador. Tommy subirá até determinado andar no arranha-céu. Se você conseguir ouvir bem, note que alguém solta um peido lá dentro. No andar do escritório, caminhe até a marca rosa. Lá aparecerão algumas instruções. Lembre-se de que deve pular de telhado em telhado seguindo as marcas rosa e fazer todo o trajeto antes da 7:00 da manhã (horário do jogo).

Alinhe a sua moto com a janela panorâmica, acelere e a arrebente-a, pulando de um prédio para outro. Quando atingir a marca rosa, provavelmente ganhará um bônus de Salto Único. Mas deixe isso de lado no momento. Mantenha o pique e

incline a moto para a esquerda para pular de novo. Quando estiver no outro telhado, tome distância, alinhe a moto e vá pulando. Se você cair, terá de voltar ao escritório no prédio e começar de novo. Quando chegar ao Hospital verá um ícone Health. Pegue-o se for necessário. Passe logo com a moto pelo desnível do telhado do Hospital, pois ela pode travar. O segredo para pular perfeitamente dos prédios é tomar distância da rampa, alinhar a moto e acelerar ao máximo.

Quando ela estiver voando e ficar bastante empinada, pise no freio até ela bater no chão. Assim, Tommy dificilmente cairá. Mantenha este ritmo até chegar na área da pista off-road. Observe a foto à direita, neste ponto, uma escada é liberada e caso você caia, não terá de voltar ao escritório. Pule para o outro edifício. Pegue o colete que está lá. Se você cair e sua PCJ-600 estiver danificada, vá até a pista de terra e roube a Sanchez que está ao lado de um Landstalker, que também serve para concluir a missão. Toda vez que estiver em um telhado diferente, pegue impulso, alinhe-se à rampa e salte.

Faça isso até chegar o prédio onde estão os holofotes. Desça da moto e ande a pé até a pequena marca atrás do aparelho. Tommy mexerá no equipamento, projetando assim uma propaganda bem sugestiva na fachada de um dos arranha-céus. Ele dá uma risada sarcástica no final...

Recompensa: $ 8000

- Recompensa: Agora o ícone **$** da Interglobal Films dará $ 7000 por dia.

Kaufman Cabs –

- Preço: $ 40 000

- Bairro: Little Haiti

- A maior companhia de táxis da cidade que luta com empresas rivais por corridas em Vice City. O imóvel em si é um galpão localizado na zona mais pobre da cidade. As missões da Kaufman Cabs são acessadas por meio de um táxi que está estacionado em cima de uma marca rosa ao lado da porta de entrada. Para fazê-las, entre no veículo.

Na companhia, Vercetti é recebido por Dolores, operadora de rádio da Kaufman Cabs há muitos anos. Ela duvida dele primeiramente e o apresenta aos motoristas, como sendo líder da “Vercetti Gang”.

V.I.P. -

Entrando no táxi, Tommy recebe uma chamada informando-o de que um artista famoso situado em Starfish Island precisa de um táxi para ir até o aeroporto. Saia da Kaufman Cabs e vá imediatamente para a mansão do sujeito, em Starfish Island, pois há um cronômetro no topo da tela. Não danifique o seu carro de jeito nenhum. Assim que chegar, pare na marca e buzine. O tal sujeito sairá da mansão, mas na hora de entrar no seu carro surgirá outro táxi que irá roubar a sua corrida. Não deixe isso barato! Vá correndo atrás dele e usando a manobra do toque lateral, faça-o perder o controle. Mire para o lado e atire também. Bata no veículo dele até a celebridade ficar assustada e resolver entrar no seu táxi. Deixe-o entrar em seu veículo e corra para o aeroporto, pois seu rival não gostou nada e vai tentar destruí-lo. Drible-o numa boa. Se você atirou bastante nele, baterá até explodir. Assim que se livrar do cara, leve o sujeito em segurança até o Escobar International Airport, estacionando na marca.

Recompensa: $ 1000

Friendly Rivalry -

No rádio, os operadores dizem que a VC Cabs, empresa rival, arranjou vários táxis e que estão roubando clientes da Kaufman Cabs. Tommy tem de agir, pois é hora de acabar com essa palhaçada! Saia da garagem e siga os pontos amarelos no radar. São três os táxis da companhia rival, Seu objetivo é destruí-los. Os carros são identificados pelas setas cor-de-rosa em cima deles. A melhor maneira é fechar o veículo, tirar o motorista de dentro e depois destruir seu táxi, de preferência com uma metranca forte, como a Minigun. Mas antes de fazer isso, certifique-se de que você e o seu táxi estão longe do alvo. Repita o esquema nos outros dois carros e missão cumprida.

Recompensa: $ 2000

Cabmaggedon -

Para fazer esta missão, é recomendável ter completado a missão paralela Taxi Driver, transportando os 100 passageiros...

Tommy recebeu uma chamada especial de Mercedes para ir pegá-la de táxi em Viceport. É claro que ele resolve atender. Vá até o local marcado no mapa, que fica dentro de um pátio grande. Assim que buzinar, vai descobrir que é tudo uma cilada! Entrarão no pátio sete táxis da VC Cabs loucos para acabar com Tommy! Você tem de durar 1:00 minuto na “arena” com aquelas bestas selvagens amarelas. Mas existe uma maneira muito simples de passar por elas sem danificar seu Kaufman Cab. A manha é a seguinte: contorne o pátio de lado a lado, andando em círculos, sem parar. Os táxis baterão uns nos outros.

Assim que o tempo se esgotar, entrará pelo portão um Zebra Cab, do chefe da empresa, que quer acabar com Tommy pessoalmente. Entre no seu Kaufman Cab e fuja. Sempre que ele investir em cima de você, drible-o, apertando **SHIFT**, o que fará seu carro pular alto. Existem várias maneiras de se livrar dele. Pode ir na beira da água, o atrair até lá e fazer com ele caia no mar. Ou simplesmente saia do seu carro, suba em cima dele e com a Minigun ou a Shotgun, exploda o táxi rival.

Recompensa: $ 5000

- Recompensas: A Kaufman Cabs renderá diariamente $ 5000. Além disso, você terá a sua disposição o exclusivo e exótico Zebra Cab estacionado dentro da companhia.

Malibu Club –

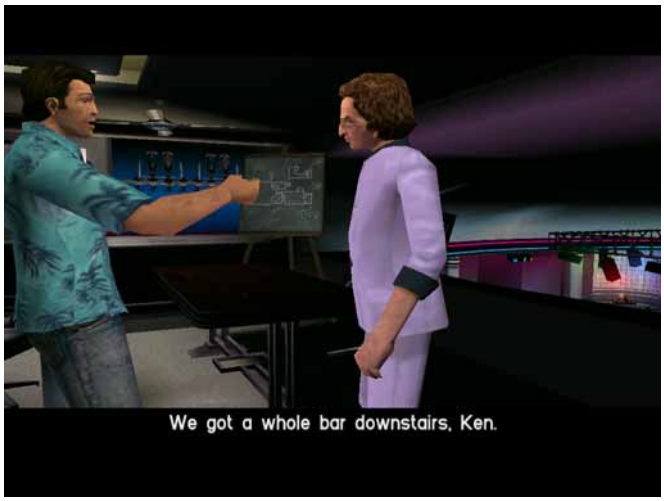
- Preço: $ 120 000

- Bairro: Vice Point

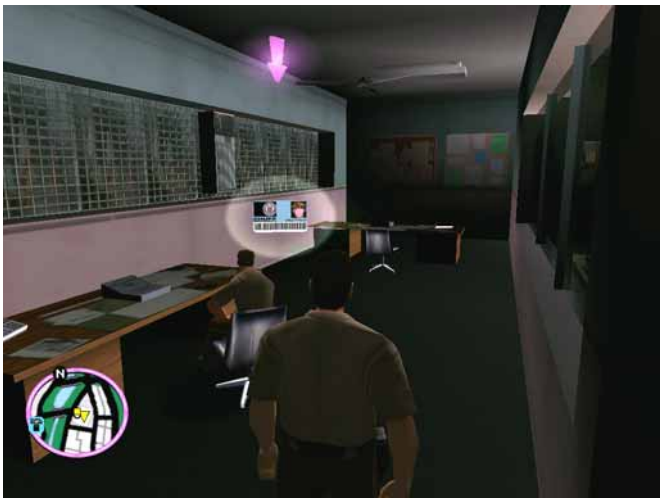
- Malibu Club é o local mais movimentado e badalado de Vice City. Uma discoteca ao estilo de Miami, localizada na área nobre da cidade e que a partir de agora é outro domínio de Tommy Vercetti.

No Escape? -

Rosenberg está na mesa do escritório do Malibu cheirando cocaína. Neste momento Thomas entra na sala. Ken apresenta um pequeno bar que ele mesmo montou e Tommy o lembra de que já existe um lá embaixo. Depois, Rosenberg comenta mais sobre um arrombador de cofres chamado Cam Jones, sócio de Ken, que está preso no distrito policial de Washington Beach aguardando transferência. Tommy diz que dará um jeito nisso...



A sua missão agora é ir até a delegacia de Washington Beach e libertar Cam Jones. Mas antes de fazer isto você deve ter algumas precauções. Garanta colete e vida cheios em primeiro lugar. Antes de entrar na delegacia, deixe bem próximo da porta um carro muito rápido, de preferência um Stinger ou um Cheetah.



Então, entre no distrito policial com **NENHUMA** arma na mão. Logo que entrar, vire à esquerda e entre no vestuário. Tommy irá trocar de roupa para passar despercebido pelos tiras. Logo que estiver com o uniforme de policial, vá até o fim do corredor e vire à direita. Suba as escadas. Você estará no escritório da polícia. Atravesse-o e pegue o cartão de acesso que está na sala dos fundos. Faça tudo discretamente. Volte para o corredor e desça as outras escadas. Atravesse a sala onde tem uma mesa com um policial e desça novamente. Tommy estará agora na carceragem.

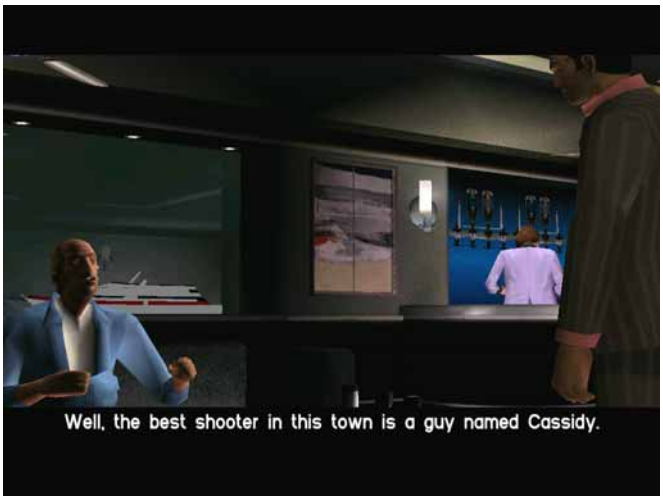
Caminhe até a marca rosa para colocar o cartão e abrir a cela. Cam será libertado, porém seu nível de procurado estará em quatro estrelas. Proteja-o, o mantendo atrás de você. Como está em um local fechado, use uma shotgun. Subindo as escadas, mate o policial que está na mesa. Agora existe outro problema: os policiais usam submetralhadoras. Antes de subir o segundo lance de escadas, mate os policiais que aparecerem. Elimine todos os que estão no corredor e siga em frente. Mas tome cuidado: alguns tiras podem te pegar por trás. Certifique que a barra está limpa e avance. Extermine todos os policiais que estão do outro lado do balcão e do lado de fora da delegacia. Com a serra elétrica, saia e acabe somente os que estiverem ao seu redor. Rapidamente, pule para o seu carro e mantenha-se em movimento constante, e para nenhum

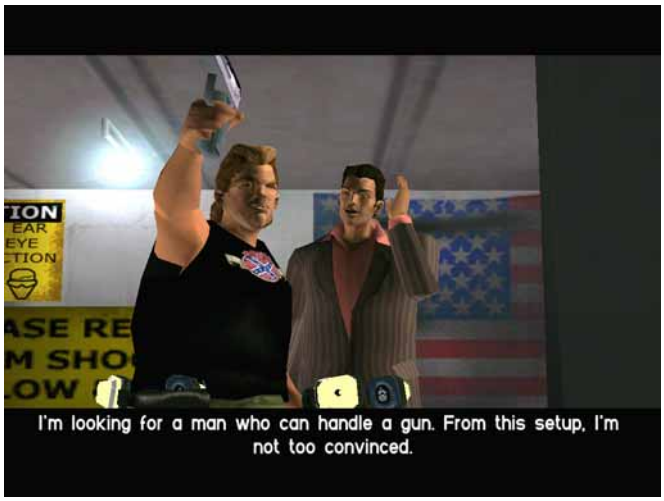
tira te render, mire para o lado e atire, liquidando todos. Tome cuidado com Cam. Deixe-o entrar no seu veículo e siga rapidamente para a Pay'n'Spray, sempre desviando dos obstáculos da polícia, como as viaturas e os pregos no chão. Quando estiver livre deles, cruze a ponte e leve Cam em segurança até o seu esconderijo em Little Havana. Tommy o convida para o assalto...

Recompensa: $ 1000. O traje Cop está disponível no vestiário da delegacia de Washington Beach.

The Shootist –

Rosenberg continua na mesa cheirando cocaína quando Tommy entra e se encontra com Cam Jones, dizendo que ele precisa de um bom atirador. Ken está meio alucinado depois de ter cheirado umas e se intromete na conversa. Depois ele vai para seu bar particular tomar um drink. Enquanto isso Cam diz que conhece o atirador perfeito para o assalto. Seu nome: Phil Cassidy, que no momento está no campo de treino da Ammu-Nation em Downtown. Saia do Malibu e siga até a Ammu-Nation do centro da cidade. Entre na loja e caminhe até a marca rosa no fundo. Tommy entra na seção de treinamento que fica atrás da loja e começa a conversar com Phil, que está atirando com dois revólveres. Tommy diz que procura alguém experiente para um assalto e Cassidy responde que aceita desde que Thomas passe em um teste.





Neste momento ele dá uma das armas a Tommy. Quando isso acontecer, o jogo ficará em primeira pessoa e você estará na primeira das três provas. O objetivo é conseguir mais de 60 pontos:

- Com a pistola 9mm atire nos alvos amarelos que aparecerem antes que o tempo acabe. Porém existe uma regra: cada alvo destruído do fundo vale 3 pontos, os do meio 2 pontos e os mais próximos 1 ponto. Tire vantagem disso para conseguir se sair bem. Priorize explodir o boneco do fundo primeiro para depois explodir os que estiverem mais próximos.

Pontuação Ideal: a partir de 21

- A segunda prova é em um cenário de madeira. Novamente com a 9mm você tem de acertar os alvos, que são desenhos dos personagens de GTA3. Eles aparecem por trás das janelas. Não descarregue muitos tiros. Atire somente na vez em que for acertá-lo. Isso economiza tempo e ajuda na concentração. Fique muito atento à movimentação deles. Cada alvo vale 1 ponto.

Pontuação ideal: a partir de 30

- A terceira e última prova é a mais difícil de todas. No mesmo estilo da segunda, seu objetivo novamente é acertar os desenhos, mas eles se movimentam mais rápidos e você terá de ter reflexos rápidos. Acerte os que aparecerem nas três janelas à sua frente e aos que aparecem no meio do caminho. Fique atento pois os alvos também surgem nas janelas laterais, onde mirar pode ser um pouco mais difícil.

Pontuação ideal: a partir de 20

Depois que tudo acabar, confira a sua pontuação total. Ela tem que dar mais que 60. Se for menor ou igual, a missão falha. Se for maior, missão cumprida. Vá falar com Phil, que aceitará o trabalho...

Recompensa: $ 2000

The Driver -

Tommy observa o movimento de sua boate e parece estar gostando de ver seu progresso. Enquanto isso, Phil Cassidy e Ken Rosenberg estão sentados. Phil está zoando com a cara de Ken, quando Thomas diz que precisará de um motorista. Rosenberg se oferece para o serviço, mas é reprimido por Phil, que lembra de Hillary King e resolve dar uma ligada para ele. Após a conversa, ele diz a Tommy que Hillary poderá fazer o serviço, mas somente depois de uma corrida de rua.

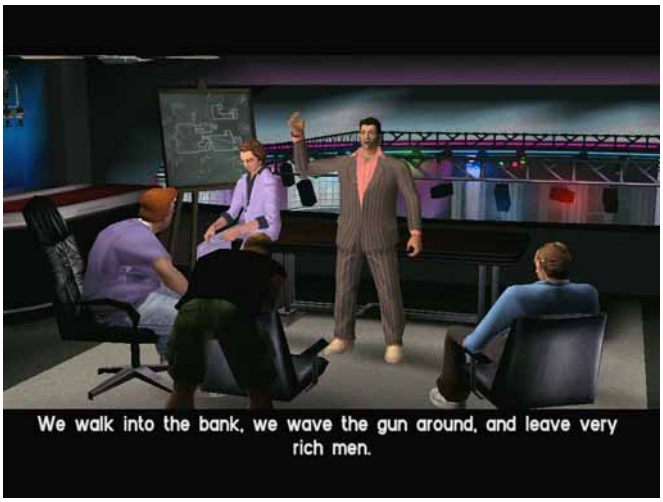
Um pouco depois, Hillary já está lá fora com seu Sabre Turbo, quando encontra Tommy. Eles se preparam para o racha. Tommy estará usando um Sentinel. Seu objetivo é vencer a corrida com Hillary. Assim que a largada for dada, ele te passará, pois o Sabre Turbo acelera melhor.

Mas não se preocupe, continue correndo e use a tática do toque lateral: faça com que o carro de Hill perca o controle e derrape. Depois disso, siga na liderança tranqüilamente. Você terá duas estrelas, porém a polícia é muito burra e não tem como eles pararem você. Siga coletando todos os checkpoints que estarão por Ocean Beach e Washington Beach até a chegada, que fica em frente ao Malibu. No final, Hillary dirá que aceita o serviço...

Recompensa: $ 4000

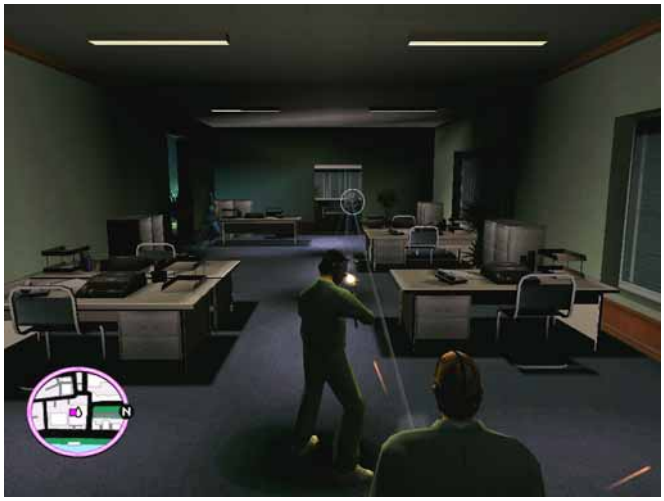
The Job -

Chegou a hora do grande assalto. Tommy Vercetti, Cam Jones, Hillary King, Ken Rosenberg e Phil Cassidy estão reunidos no escritório do clube preparando os últimos acertos. Tommy tenta animar o grupo e Phil o adverte que este não é um plano tão simples, fazendo uma menção ao comunismo soviético. Ele dá as últimas dicas antes da ação que mudará a vida dos cinco para sempre.



Assim que estiver na rua verá um táxi estacionado. Entre nele com o bando e siga com cuidado, sem bater, para o local marcado no mapa. Agora você estará em frente ao “El Banco Corrupto Grande”, local do assalto. Siga até a marca rosa ao

lado da entrada do banco. O grupo troca de roupa e em seguida anuncia o assalto. Sua missão agora é ir até o cofre com Cam. Suba as escadas até chegar a um escritório. Pegue uma submetralhadora e siga com cautela para o fundo (como você pode ver na foto à esquerda). Lá estarão dois guardas armados com SMGs. Mate-os. Agora, suba o segundo lance de escadas e elimine mais dois seguranças, sempre protegendo Cam. Um deles estará atrás do pára-peito (figura à direita). O outro estará na porta da sala do elevador.



Depois de acabar com eles, entre no elevador, para ter acesso ao andar do cofre. Lá embaixo tome cuidado, pois haverá mais um segurança na espreita. Com o caminho limpo, Cam Jones dá uma olhada no equipamento e vê que ele é muito resistente e que o caminho mais rápido de abri-lo é com a ajuda do gerente do banco.

Então, suba de novo e volte ao escritório da foto. Como você já eliminou os dois guardinhas, não haverá problema. Agora, traga o gerente do banco até o local do cofre por meio do elevador. Se precisar de colete ou vidas, ambos estarão à sua disposição no escritório. De volta ao cofre, deixe o gerente lá e suba de novo para dar cobertura a Phil. Ande até a marca rosa atrás da mesa. Neste momento a S.W.A.T. aparece na área! Você tem três estrelas, os agentes da polícia estouram as grades do ar condicionado e entram no saguão do banco pelo teto. Proteja-se na entrada do hall e atire em todos os agentes que aparecerem. Provavelmente são quatro deles.

Logo após isso o grupo já estará fora do banco à espera de Hillary, que logo vem em seu táxi. Porém na troca de tiros Hillary morre e agora cabe a você a tarefa de dirigir o carro. O problema é que os policiais estão no caminho. Com um rifle de assalto estoure a cabeça dos agentes. Mas atire com cuidado: não destrua o seu táxi, ele é a sua única chance de sair dali vivo. Portanto, não exploda nenhum veículo próximo dele.

A hora da fuga é a mais difícil. Assim que eliminar todos os agentes, entre no carro, mas não fique parado. Mantenha-se em movimento ou se algum policial aparecer pode abrir a porta e te prender. Para mantê-los longe olhe para os lados e atire neles. Deixe com que Phil e Cam entrem no veículo em segurança. Se por acaso Cam não entrar no carro, não tem problema. Fuja imediatamente para a Pay'n'Spray em Little Haiti. Assim que pintar o carro siga para o esconderijo de Cam Jones. Assim que estacionar o táxi dentro da garagem, missão cumprida! Phil comemora o sucesso do assalto. Kent Paul pede uma parte da grana e Mercedes parece estar animada. Assim que sair da casa Tommy estará vestindo o traje Soiree e recebe uma chamada de Phil, que elogia o trabalho e o chama para fazer uns serviços.

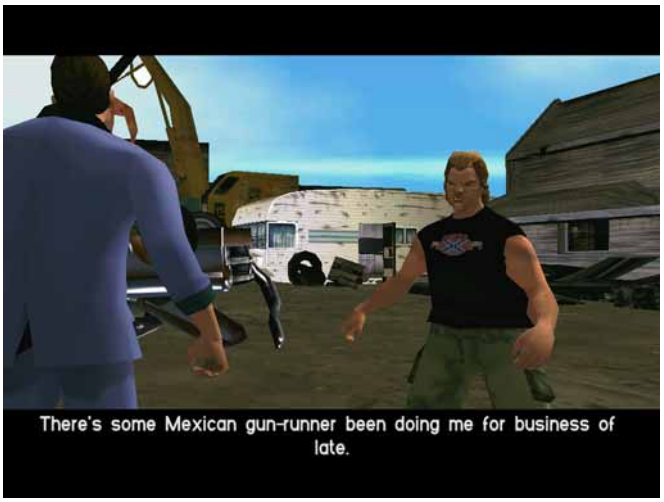
Recompensa: $ 50 000. As missões de Phil Cassidy estão abertas e detalhadas logo a seguir.

Recompensa: O assalto ao banco foi completado com sucesso! O Malibu Club te dará agora $ 10 000 por dia.

EXTRA –

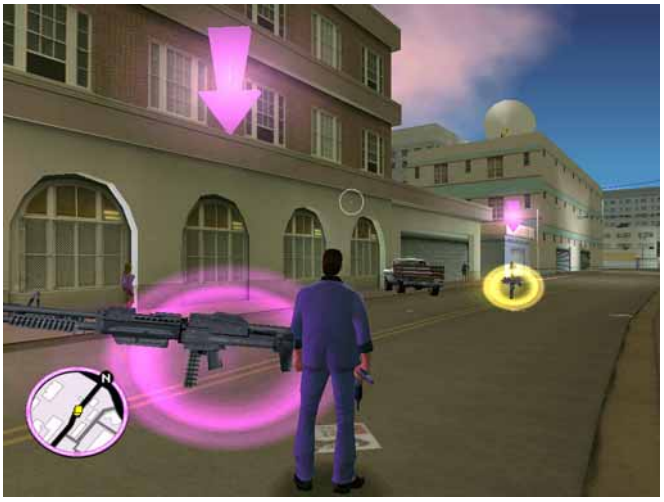
Phil Cassidy –

Gun Runner –



Thomas procura por Phil em seu terreno. De repente ele aparece correndo e gritando. Os dois saem correndo quando ocorre uma explosão gigante que os joga no chão. A explosão foi causada por um produto químico conhecido por "Boomshine", que também é a bebida favorita de Phil. Depois que se recuperam Cassidy diz que há uns contrabandistas mexicanos que estão transportando um grande carregamento de armas por Vice City e quer que Tommy acabe com eles e roube todas as armas. Phil disponibiliza granadas eletrônicas e um jipe Patriot para a ação. É essencial ter a metralhadora Minigun para executar esta missão, pois além de roubar as armas você tem que destruir as pick-ups. Mesmo assim pegue as granadas, entre no jipe e vá rumo à Avenida Principal, onde estão os dois primeiros alvos: dois caminhões Walton brancos.

Exploda-os sem dó com uma metralhadora e logo em seguida colete as armas: uma pistola .357 e uma escopeta S.P.A.S. 12. Se for preciso aperte **TAB** para aceitar as armas. Depois siga para o próximo alvo, que está na área de Downtown, em frente à sede do corpo de bombeiros.



Repetindo o esquema destrua os dois caminhões e colete as armas, uma metralhadora M-60 e uma Machine Pistol. Saia dali rápido pois haverá um bando de carinhas te perseguindo em lambretas Faggio. Eles podem ser um problema. Se eles estiverem te enchendo o saco, derrube-os das motos e os atropele em seguida. Mas tome cuidado: eles portam submetralhadoras e podem danificar bastante seu veículo. Assim que recolher as armas e destruir todos os caminhões, missão cumprida.

Recompensa: $ 2000

Boomshine Saigon –

Tommy e Phil acabaram de tomar umas aí e estão bêbados. Enquanto Tommy comenta como a boomshine é uma bebida forte Phil quer detonar mais uns explosivos, porém o controle remoto não funciona. Ele vai cambaleando até a bomba para consertar o detonador, mas aperta o botão na hora errada e a bomba explode na sua cara. O estouro é forte e Tommy se esconde atrás do caixote, mas logo percebe que algo aconteceu: Phil perdeu seu braço direito na explosão! Sua única chance é levá-lo ao hospital mesmo caindo de bêbado.

Agora você está dirigindo um Patriot. Os reflexos de Tommy estão comprometidos naquele momento, o que pode ser visto pelos controles e pela tela. A melhor maneira de dirigir o jipe é usando a câmera no capô. Aperte **V** para ajustá-la. Não faça muitas curvas. Saia do Phil's Place em linha reta e siga em direção à Avenida Principal, rumo ao "West Haven Community Health Care", o Hospital de Little Havana. Evite o tráfego pesado e desvie a qualquer custo dos carros com o máximo de cuidado, pois há uma barra no topo da tela mostrando a saúde de Phil. Assim que chegar, pare na marca rosa. Porém Phil está delirando e não quer ir ao Hospital, pois acha que os Vietcongs podem pegá-lo. Ele diz que conhece um lugar em Little Havana. Então o leve até lá. Siga em linha reta e vire na primeira à direita. Assim que parar, Cassidy sairá do carro e mesmo ferido caminha em direção a um beco. Mas relaxe, Phil sobreviverá... Tanto que 15 anos depois aparece em GTA3...

Recompensa: $ 4000

Recompensa: Agora você pode comprar artilharia pesada no Phil's Place.

Pole Position Club –

- Preço: $ 30 000

- Bairro: Ocean Beach

- O Pole Position Club na verdade é uma casa de dança, comprada por Tommy para expandir sua influência na cidade. Entrando nesta boate pelo corredor vermelho têm-se acesso ao salão principal, composto por um bar, mesas e pistas de dança. A atmosfera do local é densa. Mais ao fundo existe um outro corredor. É lá que está a única "missão" desta propriedade. Uma coisa bem legal é que depois que você compra o clube, Tommy ganha o traje Mr. Vercetti, o mais elegante e refinado de todos. Ele estará disponível na loja **COLLAR & CUFFS** ali perto.

Lap Dance -

A única "missão" do Pole Position Club é a seguinte: no corredor, entre na primeira sala à esquerda. Para fazer o clube render, apenas torre $ 600 assistindo uma garota dançar. Uma sugestão: saia da frente do computador, dê um passeio por aí e volte uns sete minutos depois. Aperte o **SHIFT** direito do seu teclado para sair da sala. Se você prestar atenção nas músicas de fundo, pode perceber que elas também entram no clima. A casa de dança toca temas eróticos como "Obsession", da rádio Wave 103 e "All Night Long", da rádio Fever 105.

- Recompensa: O Pole Position Club renderá agora $ 4000 por dia.

Sunchine Autos –

- Preço: $ 50 000

- Bairro: Little Havana / Viceport

- Número de Garagens: 8

- A Sunchine Autos é uma tradicional concessionária de carros que atua em Vice City. Até 1984 não passava de um prédio velho que dividia o terreno com um estacionamento de trailers. O local foi comprado por BJ Smith no ano seguinte e totalmente reformado para esconder seu verdadeiro negócio: o contrabando de carros roubados. O prédio velho e o parque de trailers deram lugar a um moderno showroom com garagens.

- Tommy e BJ Smith conversam enquanto Tommy dá uma olhada na concessionária. Ele gosta do local e resolve comprá-la para estabelecer um novo negócio.

- A concessionária oferece dois tipos de missão: a da **lista** de veículos para roubar (Import Garage) e as **corridas** pela cidade (Vice Street Racer). Ambas as missões podem ser feitas simultaneamente.

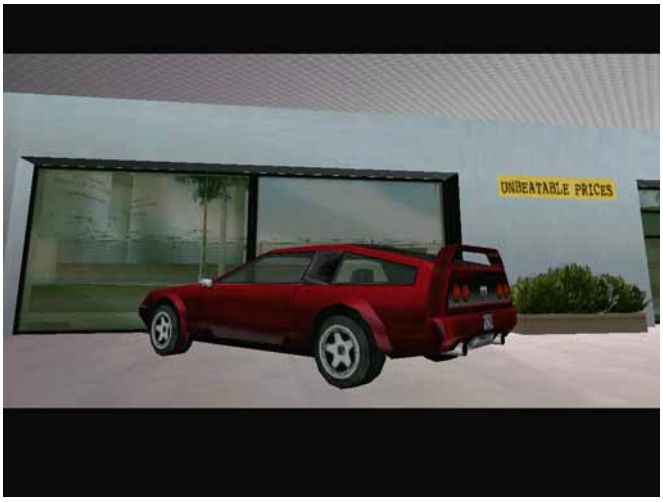
Import Garage -

Ao lado desta garagem existe uma lista com o nome de alguns veículos que devem ser roubados e entregues dentro da garagem. Você ganha $ 500 a cada veículo entregue e quando completá-la ganhará $ 20 000 e carros bônus exclusivos. À medida que você vai completando as listas, o lucro diário da Sunchine Autos vai aumentando. Sua missão é completar as quatro listas a seguir:

> 1º Lista –

- Landstalker
- Idaho
- Esperanto
- Stallion
- Rancher
- Blista Compact

Recompensa –



Quando o último carro da lista for estacionado, prêmio de $ 20 000 e um bônus especial: o veículo Deluxo estacionado sempre no interior da Sunchine Autos. Fora isso a empresa renderá $ 1500 por dia que poderão ser coletados no ícone $.

> 2º Lista –

- Sabre
- Virgo
- Sentinel
- Stretch
- Washington
- Admiral

Recompensa –

Prêmio de $ 20 000. Agora o Sabre Turbo, um muscle car envenenado, estará no showroom da sua concessionária. O ícone **$** te dará $ 4000 por dia.

> 3º Lista –

- Cheetah
- Infernus
- Banshee
- Phoenix
- Comet
- Stinger

Recompensa –

$ 20 000 e mais: o carro de rally Sandsking, perfeito para passeios pelas areias das belas praias de Vice City, e que estará no piso superior da Sunchine Autos. $ 4500 será o rendimento da concessionária por dia.

> 4º Lista –

- Voodoo
- Cuban Hermes
- Caddy
- Mr. Whoopee
- Baggage Handler
- Pizzaboy

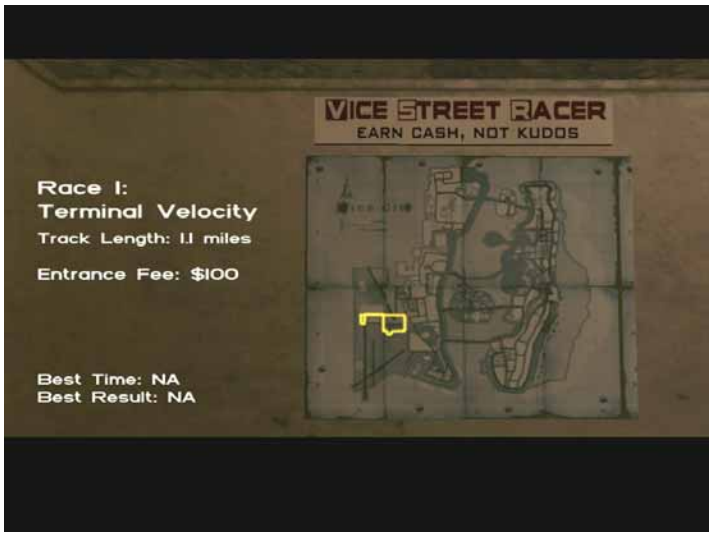
Recompensa –

$ 20 000 pelo último veículo da lista entregue. O carro de NASCAR Hotring Racer estará disponível no piso superior da Sunchine Autos e agora o ícone **$** renderá nada menos que $ 9000 por dia.

Vice Street Racer -

Vice City Street Racer é uma série de corridas em diversos circuitos espalhados pela cidade, perfeitas para juntar dinheiro rápido para a compra de propriedades. O esquema é simples: vá na marca rosa e selecione uma corrida. Para sair aperte **F**, mas se quiser entrar em uma das competições aperte **SHIFT**. O valor da aposta será descontado da sua conta. Logo após isso arranje um carro bem rápido (de preferência termine uma das listas de veículos procurados para ganhar um carro esportivo) e vá para o grid de largada. Quando chegar, pare com cuidado, pois se bater no carro deles, todos os pilotos queimarão a largada. O objetivo é vencer a corrida passando por todos os checkpoints antes dos adversários. Mas lembre-se: precisa passar por todos os checkpoints para vencer. Eles estão indicados no mapa por pontos amarelos. Sempre esteja atento a isso. Os seus adversários dirigem carros como o Infernus, o Cheetah e o Banshee. As recompensas variam. Aí vão as corridas:

1º) Velocity Terminal

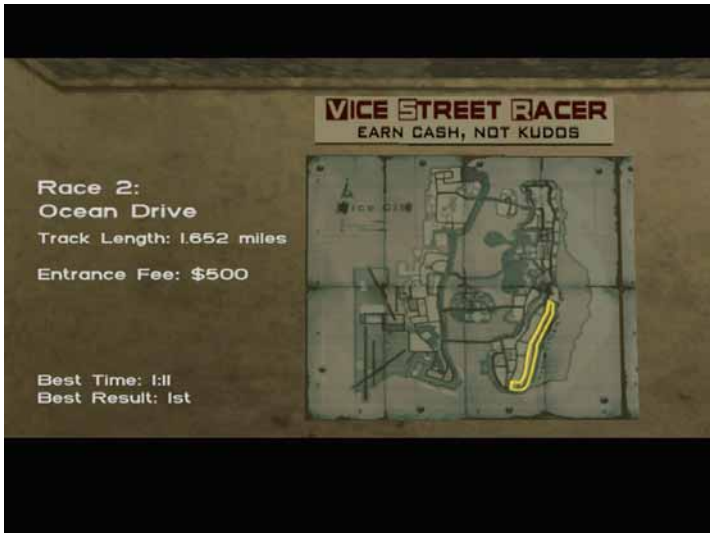


Bairro: Escobar International

Racha que acontece nas vias de Escobar International. A largada é dada em frente ao Terminal Aéreo. Na primeira curva, vá por dentro e deixe os adversários se baterem. Mantendo o controle, os outros carros ficam para trás. Se algum ainda resistir, dê um toque na lateral do veículo para ele virar. Nas curvas fechadas, faça um drift usando o freio de mão e derrape pelas curvas. Assim que sair da parte baixa do trajeto, faça uma curva fechada para a esquerda, para não correr o risco de sair do circuito. Assim que assumir a liderança, guie até a vitória.

Recompensa: $ 400

2º) Ocean Drive

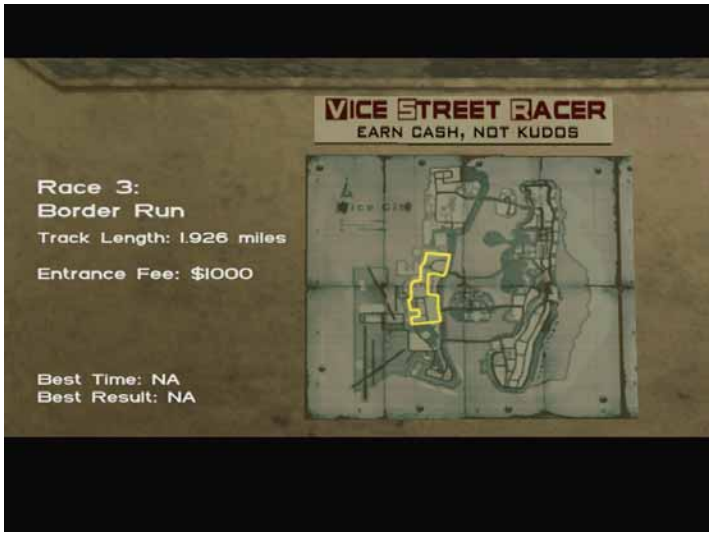


Bairros: - Washington Beach
- Ocean Beach

Uma corrida na parte mais bonita e marcante da cidade: a Ocean Drive. Tanto de dia quanto de noite o cenário é legal. Este racha vale muito mais que o anterior, portando a recompensa é bem maior. Vá para o grid de largada, que fica em Washington Beach perto da delegacia, bem no começo da Ocean Drive. Após a largada, use a estratégia do toque lateral para fazê-los derrapar e perder o controle e acelere constantemente, pois metade da corrida contorna a orla da praia. Com o freio de mão, faça as únicas curvas mais fechadas do circuito (cuidado com os carros parados no semáforo) e volte ao ponto de partida tranqüilamente contornando a avenida de trás.

Recompensa: $ 2000

3º) Border Run

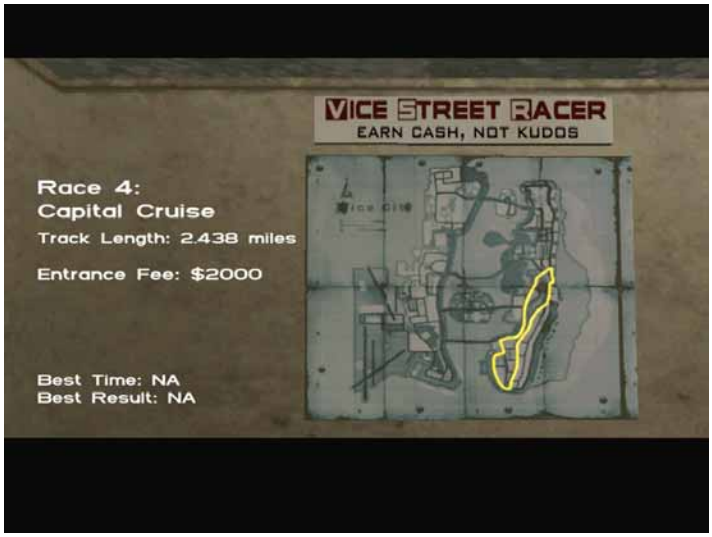


Bairros: - Little Havana
- Little Haiti

Esta disputa ocorre no gueto da cidade e é caracterizado pelo grande número de curvas. Pode parecer ruim, mas na verdade é muito bom. No começo do racha, os seus adversários vão se atrapalhar muito nas curvas iniciais. A manha é escapar deles e ao mesmo tempo ultrapassá-los. Depois é só seguir o trajeto. Acelere nos trechos que passam pela Avenida Principal até a chegada. Para fazer esta corrida é bom ter um carro com suspensão mais firme.

Recompensa: $ 4000

4º) Capital Cruise

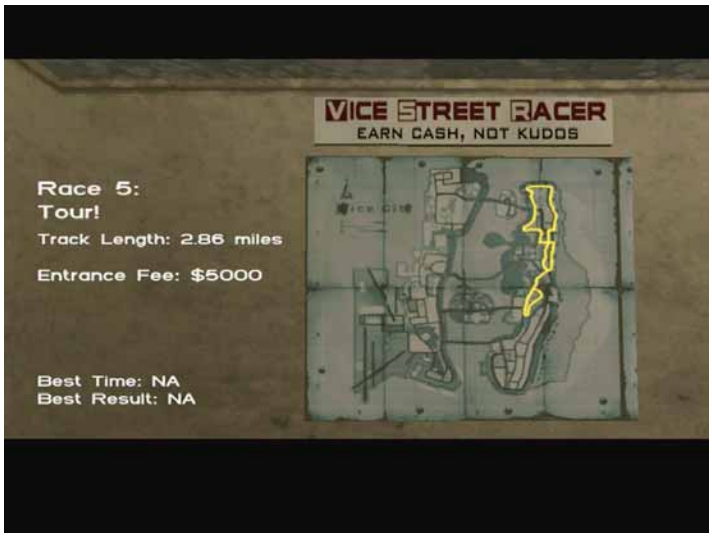


Bairros: - Washington Beach
- Ocean Beach
- Vice Point

Esta corrida é um pouco mais difícil que as outras, pois a maior parte dela é em trechos em linha reta e não existem curvas intensas. Seus adversários podem te deixar para trás em retas. Para evitar que isso aconteça, logo no começo da corrida utilize a tática do toque lateral, para fazê-los derrapar e perder o controle. Se tiver sorte, eles baterão em outros veículos e perderão tempo. Assim que assumir a liderança atravesse os checkpoints numa boa até a chegada.

Recompensa: $ 8000

5º) Tour!

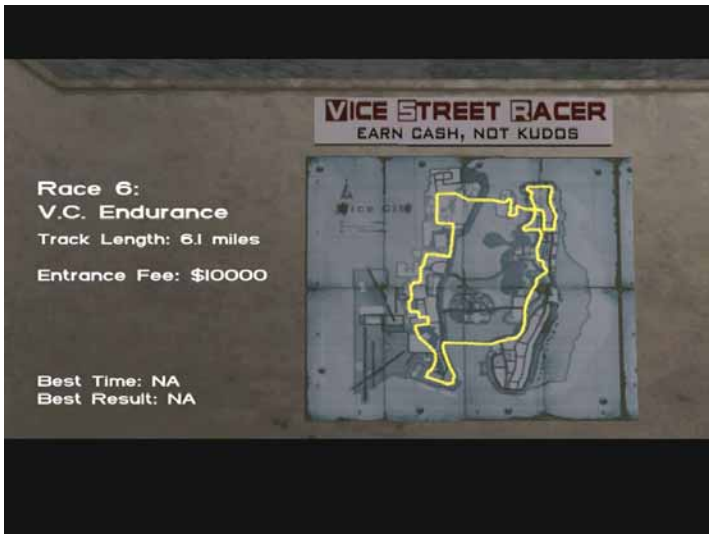


Bairro: - Vice Point
- Washington Beach

É um racha não muito difícil, com um número médio de curvas. A melhor maneira de conseguir a liderança no início é ficar longe dos outros competidores, que ficarão batendo em si mesmos. Acelere, mas sem perder o comando. Para fazer este percurso é recomendável ter um carro com suspensão mais robusta, para evitar perda de controle. Esta é uma corrida fácil.

Recompensa: $ 20 000

6º) V.C. Endurance



Bairros: - Viceport
- Washington Beach
- Vice Point
- Prawn Island
- Downtown
- Little Haiti
- Little Havana

Esta é a maior corrida de todas e vai exigir paciência. Ela começa logo em frente da Sunchine Autos. Mas seja esperto, pois parte do trajeto indicado na foto está errado! Quando começar, fique logo à esquerda, pois a primeira curva da prova fica logo adiante da largada. Entre por dentro e ganhe a liderança. Depois siga para a ponte rumo a Washington Beach. Nesta parte, acelere ao máximo. Faça então o resto do trajeto, contornando o North Point Mall e indo para Prawn Island. Quando chegar lá, fique atento pois terá de fazer uma curva fechada à esquerda. Faça o percurso da ilha e depois em Downtown. Quando chegar ao gueto da cidade, existirão muitas curvas. Tome cuidado para não perder o controle. Depois, siga numa boa até a chegada, perto da Sunchine Autos.

Recompensa: $ 40 000

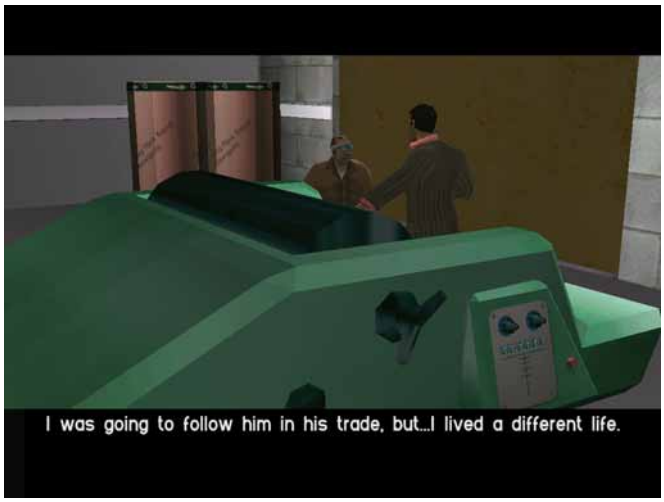
Printworks –

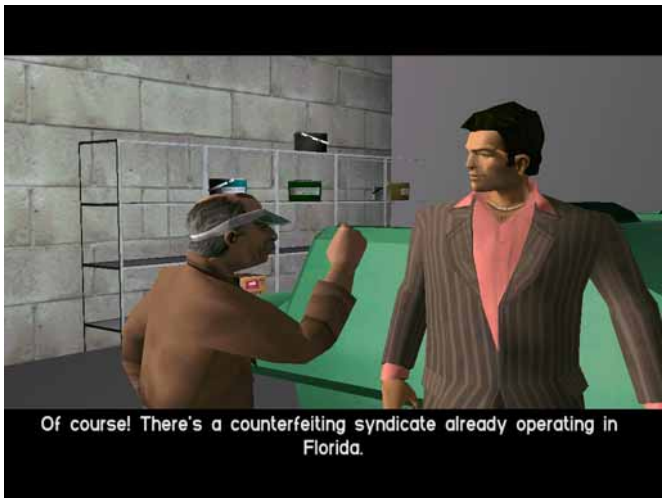
- Preço: $ 70 000

- Bairro: Little Havana / Little Haiti

- A Printworks é uma gráfica de livros, revistas e dinheiro falsificado. Para chegar à missão final, “Keep Your Friends Close...” é fundamental que você compre a gráfica. Mas deixe para adquiri-la por último, primeiro complete todas as missões dos outros imóveis antes de fazer uma visita à Printworks...

Spilling the Beans -





Tommy está examinado as impressoras quando é recebido por Earnest Kelly, velho funcionário da Printworks e que já está ali há muitos anos. Tommy começa a contar um pouco de sua história, dizendo que seu pai também trabalhava na gráfica dos Forelli e que ele seguiria a profissão dele, porém viveu uma vida diferente... Após isso, Earnest diz que precisa de materiais superiores para melhorar a qualidade das notas falsas. Neste momento ele se lembra de um sindicato que está operando na Flórida. E diz que eles têm o que a Printworks precisa. Tommy se lembra de um certo cara e diz que voltará logo... Quando sair, haverá um Kaufman Cab parado na rua. Entre nele e poupe tempo até chegar ao Malibu. Isso te custará $ 9, mas se em seguida você roubar o táxi, pode recuperar seu dinheiro.

No Malibu, Kent Paul está observando as curvas de uma garota quando Tommy chega na área e pega Paulo pelo braço, obrigando-o a falar. Ele diz que o sujeito responsável pelo evento está nas docas, em um navio cargueiro. Pegue um carro e vá para Viceport. Assim que avistar o navio, estacione seu carro e não entre de primeira. Procure minuciosamente por guardas. Assim que avistá-los, mate-os. Suba a rampa com cuidado e vire à esquerda, sempre com cautela.

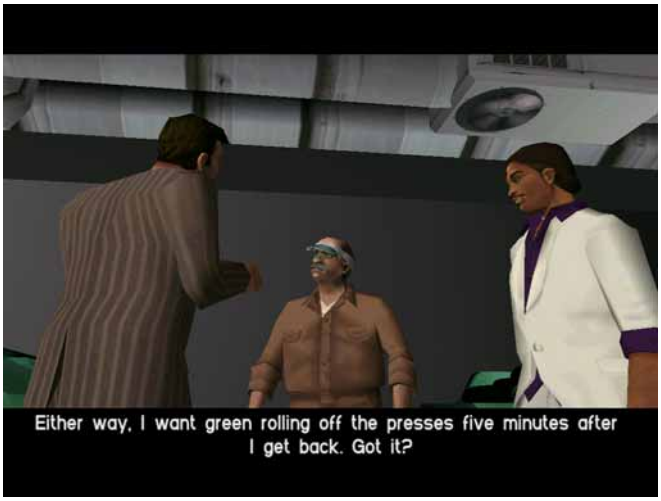
Em cada convés do navio existem guardas. Acabe com eles e suba as escadas da foto até a marca rosa. Mas tome cuidado: um deles está atrás de você e outro à distância. Assim que a barra estiver limpa, ande até a marca rosa. Tommy obriga o cara a falar. Depois, saia e desça as escadas. Mas redobre o cuidado: mais guardinhas te encherão o saco. E eles estão armados com submetralhadoras.

Você estará com duas estrelas no nível de procurado. Assim que chegar ao convés térreo e ter eliminado os inimigos no seu caminho, saia correndo, desça a rampa e entre no seu carro, para voltar à gráfica. Livre-se facilmente dos policiais indo em uma Pay'n'Spray ou direto para a Printworks.

Recompensa: $ 2000

Hit the Courier –

Agora Tommy já sabe aonde vai ser o encontro e vai até lá roubar o material. Ele diz que quando voltar terão somente cinco minutos para fazer a impressão de todo o dinheiro falsificado. Lance diz em seguida que dará suporte se for necessário.



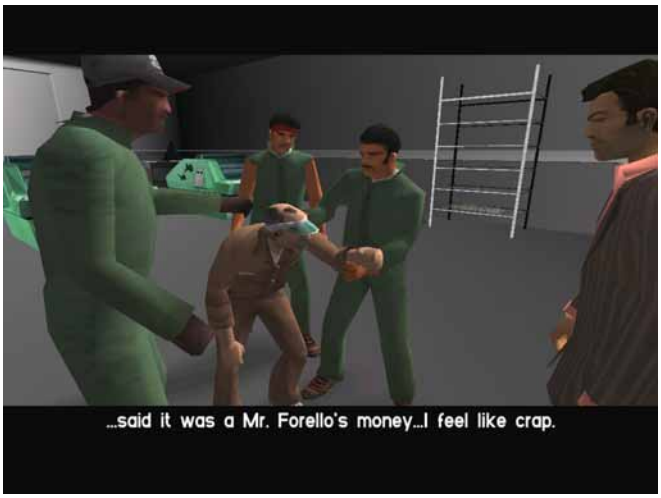
Saindo da gráfica, imediatamente vá até Viceport, ao lado da Boatyard. Quando estiver no local, não chegue perto da cerca, pois tem uma loirinha com uma shotgun, que é uma arma forte. De longe, mate-a e siga em frente. Cautelosamente vá por trás da guarita e comece a matar a mulherada. Tome cuidado pois elas usam armas pesadas como Uz-I e M-4. Protegendo-se na parede, acabe com todas. Ao fundo você pode ver três carros Sentinel parados, onde um deles é preto.

Assim que a mulher chegar, entrará no carro preto e irá sair correndo. Quando isso acontecer, espere o carro chegar mais perto da rua e atire para matá-la somente no pára-brisas. Não deixe o Sentinel preto chegar à rua. Assim que matá-la, pegue a maleta, entre dentro de um carro e siga rapidamente para a Printworks. Tome cuidado com o outro batalhão de mulheres armadas. Fuja dali imediatamente. Você estará com duas estrelas no nível de procurado, mas isso não é problema. Se preferir, vá à Pay'n'Spray ou direto para a Printworks e ande a pé até a marca rosa. Depois que concluir as missões da gráfica, Lance ligará dizendo que há alguns problemas e o chama para a penúltima missão do jogo.

Recompensa: $ 5000

Recompensa: O dinheiro falso foi impresso e a partir de agora, a Printworks irá render $ 8000 diariamente.

Cap the Collector –



Earnest Kelly é encontrado ferido no chão da gráfica. Os funcionários o socorrem e ele conta a Thomas o que aconteceu. Ele disse que uns mafiosos foram até a gráfica cobrar o dinheiro de um tal Forelli. Tommy logo percebe que Sonny Forelli voltou e quer seu dinheiro de volta. E para isso ele colocou uns capangas para roubar dinheiro das propriedades de Tommy.

Eles usam motos Sanchez e atravessam a cidade para começarem a coleta... Mas você não pode deixar eles roubarem seu dinheiro assim numa boa! Por isso vá imediatamente em direção à Boatyard, primeiro alvo da Máfia. Você não irá conseguir chegar a tempo. Então corte caminho, vá até a Sunchine Autos e prepare-se para defender seu território.

Pegue um carro bom da sua vitrine, como o Sabre Turbo e use-o como barreira para se proteger. Espere até a motoca com os mafiosos chegarem e mate imediatamente, antes que cheguem a descer da moto, indicada com a seta rosa. Depois de mortos, vá até eles e recupere o seu dinheiro. Logo em seguida, consulte o mapa e o radar para ver aonde está a outro moto com outros dois capangas. Provavelmente eles estão a caminho da Sunchine Autos. Fique por lá e mate-os antes que ponham os pés no chão. O terceiro alvo provavelmente irá para a Zona Leste da cidade para atacar negócios como o Malibu Club. Entre no seu Sabre Turbo e dirija-se rapidamente para onde os capangas forem. Assim que matá-los, missão cumprida. Após isso você recebe uma ligação de Rosenberg, dizendo que foi intimidado pelo próprio Sonny Forelli. Tommy o acalma de novo, dizendo que nada irá acontecer. Em seguida Tommy recebe outra chamada, agora de Lance, dizendo que há novos problemas e te chamando para a última missão de GTA: Vice City...

Recompensa: $ 30 000

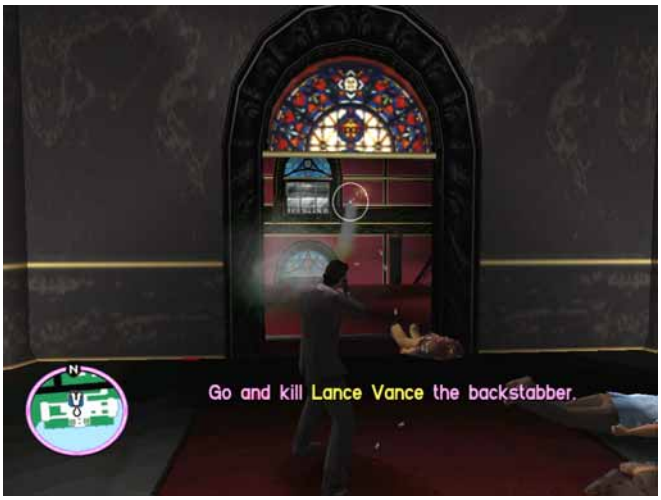
Tommy Vercetti –

Keep Your Friends Close... –

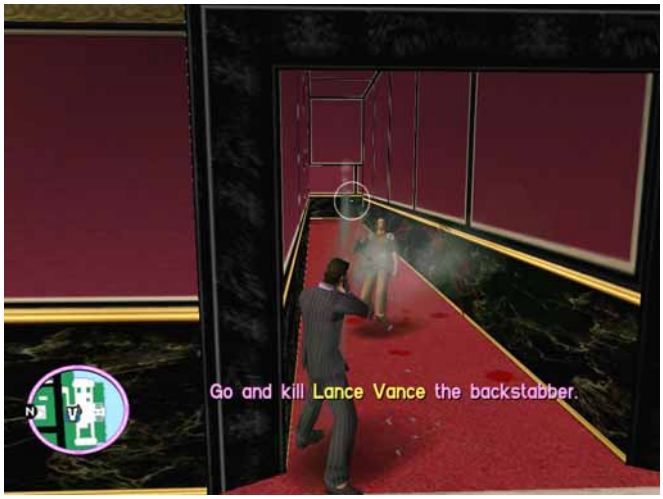
Chegou o dia mais esperado de todos... Tommy entra no escritório tentando saber o que aconteceu. Ken Rosenberg fala que está com medo e que não quer dormir com os peixes. Lance diz que Sonny Forelli chegou de Liberty City para o acerto de contas final. Tommy diz para Rosenberg colocar o dinheiro falso impresso na gráfica dentro das maletas. Os três descem as escadas ao encontro de Sonny, que relembrando o passado, cita o episódio de Harwood, que aconteceu há 15 anos atrás. Tommy se irrita dizendo que aquela era a emboscada que o mandou para a cadeia. Ele manda Sonny pegar o dinheiro e cair fora.

Porém Sonny já sabe que a grana das malas é falsa... Lance os traiu e contou todo o plano! Agora, o que resta a Tommy é desafiar a Máfia a um duelo dentro da própria mansão...

Agora você está dentro do escritório, atrás da mesa. Sem sair do lugar, pegue um rifle de assalto e em primeira pessoa, mantenha a mira na porta. Os capangas podem subir as escadas e tentar entrar no escritório. Quando isso acontecer, atire.



Assim que aparecer a instrução na tela, saia da sua posição e vá até a porta com cuidado. Mate os mafiosos que estão do outro lado do salão e logo em seguida saia do escritório. Lance aparecerá... Recue para dentro da sua sala e elimine os caras que estiverem mais próximos de você. Atire em Lance, o traidor, para que ele corra. Assim que ele entrar no corredor e você tiver matado alguns caras, corra e siga Lance. Quando estiver no corredor, tome cuidado com um capanga. Assim que eliminá-lo, atire novamente em Lance. Repita o esquema de novo até chegar nas escadas.



Você receberá um aviso de que a Máfia invadiu seu escritório e está roubando o seu dinheiro, mas ignore-o. Continue no encalço de Lance. Uma dica importante: assim que chegar nas escadarias da mansão e precisar de colete, vidas ou munição desça até o porão onde há uma sala com ambos os itens. Depois, suba novamente toda a escadaria até chegar à cobertura da mansão. Mas tome cuidado. Observe a foto da direita: antes de sair da casa, mate todos os mafiosos que estiverem no fim do corredor que dá para o telhado, para que eles não te ataquem pelas costas depois. Assim que sair da mansão, mantenha-se escondido atrás dos barris, agachado. Concentre seu poder de fogo em Lance. Se os outros capangas te ferirem, extermine-os, atirando no barril vermelho explosivo. Assim que Lance Vance estiver morto, volte para a mansão e desça as escadas, de volta ao escritório.

Então, proteja-se e comece a matar os bandidos no salão, como na figura à direita. Acabe com os caras que estão roubando seu dinheiro no cofre e depois liquide os que estão na escada principal. Assim que voltar ao escritório, Thomas e Sonny se encontram novamente, para acertar uma antiga dívida do passado... Chegou a hora.

Nesta parte, use artilharia pesada. Pegue uma Minigun ou uma M-60 e mande ver... Atire em Sonny Forelli sem piedade. Faça justiça. Assim que ele cair, a missão acaba.

Agora, Tommy está sentado aos pés da escadaria refletindo. Ken Roseberg aparece do nada assustado perguntando o que aconteceu. Depois que fica sabendo de tudo, Ken começa a criticar Lance, dizendo que ele era um traidor inseguro. Então Tommy tranqüiliza Rosenberg, dizendo que tudo terminou finalmente... Não há mais a Máfia do Norte para persegui-los... Acabou... Está tudo no Sul agora...

E assim eles caminham até a varanda da mansão e admiram juntos o entardecer em Vice City...

Recompensa: $ 30 000

Parte 3

Extras

Savepoints

> Vice City é uma cidade muito grande, onde existem muitos imóveis, dos mais variados tipos. E alguns deles estão à venda, por variados preços. Existem desde barraco até mansão de luxo, clubes e companhias, etc. Nelas você pode salvar seu jogo quando quiser (ao menos que esteja em uma missão), pode guardar seus carros nas garagens e coletar armas. Elas estão espalhadas pelos bairros e esta seção do Guia fala tudo sobre elas. Aqui vai a lista:

East Island

- 3321 Vice Point

Preço: $ 2500

Bairro: Vice Point

Número de Garagens: 0

Disponibilidade: desde o início do jogo.

- É a segunda propriedade mais barata da cidade, boa para quem já tem grana e quer ter mais um savepoint. O que o torna um imóvel bom mesmo não tendo garagens é que é ele está localizado em uma posição estratégica, bem ao norte da cidade, com fácil acesso de Prawn Island. Se tiver problemas com a polícia é só salvar o jogo aqui. Também sempre existirá um veículo disponível a qualquer hora ao lado da propriedade.

- 1102 Washington Street

Preço: $ 3000

Bairro: Washington Beach

Número de Garagens: 0

Disponibilidade: desde o início do jogo.

- Apartamento que fica em um prédio moderno, mas não é uma boa escolha se você procura uma garagem para guardar o seu veículo ou está começando o game. O melhor é comprá-lo quando tiver muito dinheiro pois a única coisa que ele oferece é o savepoint.

- Links View Apartment

Preço: $ 6000

Bairro: Vice Point

Número de Garagens: 1

Disponibilidade: desde o início do jogo.

- Apartamento situado em um pequeno prédio de seis andares que fica ao lado do campo de golfe. É a melhor opção de compra quando se começa o jogo, pois é a propriedade mais barata da cidade que oferece uma garagem para guardar seu carro. Fica ao lado de uma Pay'n'Spray e sempre tem um veículo variado disponível no pátio.

- Ocean Heights Apartment

Preço: $ 7000

Bairro: Ocean Beach

Número de Garagens: 1

Disponibilidade: desde o início do jogo.

- Apartamento localizado na parte nobre da cidade e com um preço acessível. Também é uma boa escolha pelo fato de estar no extremo sul da cidade e garantir um savepoint lá. Fica ao lado da Ammu-Nation, de prédios modernos e a algumas quadras da Ocean Drive.

- El Swanko Casa

Preço: $ 8000

Bairro: Vice Point

Número de Garagens: 1

Disponibilidade: desde o início do jogo.

- Casa de alto padrão com piscina, dois andares, terraço e área verde com palmeiras. É o melhor imóvel à venda na Zona Leste da cidade. Conta com um terreno grande, muito espaço nas varandas e uma garagem para guardar um de seus carros.

Starfish Island

- Vercetti Estate

Bairro: Starfish Island

Número de Garagens: 2

Disponibilidade: após a missão Rub Out.

- É simplesmente o imóvel mais luxuoso e imponente de toda Vice City. A mansão pertencia ao traficante Ricardo Diaz, mas foi tomada por Vercetti logo após que ele matou Diaz. Conta com três andares feitos em arcos, piscinas extensas, áreas verdes com campos, muitas palmeiras e vegetação, um cais, garagem para dois carros e grandes escadarias. No telhado existe um heliporto.

West Island

- Skumole Shack

Preço: $ 1000

Bairro: Downtown

Número de Garagens: 0

Disponibilidade: após a missão Phnom Penh '86.

- É o imóvel mais barato e rupestre de Vice City. É apenas um barraco localizado no topo de um dos prédios baixos do centro. Está próximo do bar de Mitch Baker. Para ter acesso ao barraco, vá pela rua do bar e depois que passá-lo, ao invés de seguir em frente, suba as escadas.

- Hyman Condo

Preço: $ 14 000

Bairro: Downtown

Número de Garagens: 8

Disponibilidade: após a missão Phnom Penh '86.

- É o melhor savepoint do jogo: um edifício inteiro de 14 andares em Downtown, que fica ao lado de pontos importantes da cidade, como o Hyman Stadium, a sede da VRock e a Ammu-Nation e que conta com quatro garagens que ficam no beco. Uma onde cabe quatro veículos e outras duas que cabem dois carros cada. No topo do prédio, há um heliporto e quase sempre há disponível um helicóptero Maverick. Todas as armas-recompensas pelos Packages podem ser pegas ali.

Missões de Veículos

> Em Vice City existem diversos serviços típicos de uma cidade grande: polícia, bombeiros, hospitais, táxis, etc. por lá circulam vários veículos que possibilitam fazer estas missões que além de render uma grana para Tommy ainda o garante uma recompensa no final, que pode ser muito útil em missões. Entrando em alguma viatura, táxi, ambulância ou caminhão de bombeiros aperte a tecla **Caps Lock** ou **Num Lock**. Aí vai a lista das missões, os respectivos carros e como funciona cada uma:

Coach Driver

- Veículo:

Coach

- Quer dar uma de motorista de ônibus? É simples. Para fazer este tipo de missão, não é necessário dar **Caps Lock**. Apenas entre dentro de um Coach e siga os diversos pontos de ônibus da cidade. Pare e deixe as pessoas entrarem e saírem. A cada passageiro transportado, Tommy ganha $ 5.

- Recompensa: O dinheiro das passagens.

- Onde encontrar: Em qualquer ponto de ônibus da cidade. Um deles está localizado em frente à Sunchine Autos, em Little Havana e outro em frente ao Hospital de Ocean Beach.

Fire Fighter

- Veículo:

Firetruck

- Fire Fighter é a missão de bombeiros. Seu objetivo é apagar as chamas de carros e pessoas apavoradas. Aqui vão as melhores dicas sobre esta missão:

> Em primeiro lugar, você não pode sair do veículo enquanto faz a missão. Após habilitá-la, ligue a sirene, pressionando **SHIFT.**

> Para completar com sucesso a missão de bombeiro, terá que passar pelos 12 primeiros níveis. A cada nível o trabalho vai ficando um pouco mais demorado, mas o tempo cronometrado dá e sobra e a missão em si não é muito difícil.

> Sempre que chegar ao local do acidente, haverá um ou mais carros em chamas. Mantenha sempre a tecla **CTRL** pressionada. Ela liga o jato de água, que é infinito. Mantenha o jato em cima dos veículos, até que o fogo pare. Quando isso acontecer, sairão pessoas de dentro dos carros e que também estarão em chamas. Acompanhe-as e apague o fogo delas com a água. Mas tome cuidado para não atropelá-las. Se isso ocorrer a missão falha.

> Firetruck é um caminhão muito robusto e pesado. Se por acaso algum outro carro não sair da sua frente em tempo, não tem problema... Se bater, ele sai voando e não afeta quase em nada a direção do seu veículo. Mas há um problema: ele é comprido, e fazer curvas na maneira convencional pode atrapalhar. A melhor maneira de dirigir este carro é usando o freio de mão nas curvas e derrapando com a traseira. Isso garante mais agilidade.

> A cada nível, você terá que apagar o fogo de cada vez mais carros e pessoas. A partir daí, se torna um pouco mais demorado apagar as chamas.

> Em compensação, Tommy ganha uma quantia muito boa de dinheiro no final de cada nível. E ela vai aumentando a cada level que passa.

- Recompensa: Uma quantia de dinheiro que supera $ 10 000 por todos os níveis completados. Além disso Tommy agora é à prova de fogo. Se ele se queimar, não perderá vidas. Isto é uma vantagem para fazer certos Rampages.

- Onde encontrar: O Firetruck estará sempre estacionado em frente ao prédio do corpo de bombeiros da cidade, em Downtown, ao lado da delegacia.

Paramedic

- Veículo:

Ambulance

- A missão da ambulância consiste em levar os pacientes feridos para o Hospital em menor tempo possível. Aqui estão as dicas mais importantes dela:

> Em primeiro lugar, você não pode sair do carro enquanto faz a missão. Se sair, ela termina e terá que recomeçar de novo.

> A missão da ambulância é dividida em 12 níveis. A cada nível você terá que levar mais pessoas feridas para o Hospital. Estas pessoas estarão espalhadas pela cidade.

> A ambulância só consegue levar até três pacientes de uma vez, então se programe para não perder tempo.

> Se quiser, antes de entrar na ambulância arranque as portas de trás para dar acesso mais fácil aos passageiros.

> Tome muito cuidado com os pacientes, para não os atropelar acidentalmente. Para evitar capotagens e batidas excessivas, faça curvas usando o freio de mão, pois a ambulância é um carro alto, e tende a capotar com um pouco mais de facilidade.

> Aperte **SHIFT** constantemente até ligar as sirenes. Elas podem te ajudar bastante, pois faz com que quase todos os carros na sua frente saiam do caminho para te dar passagem.

> A cada paciente que é pego e a cada grupo que é deixado nos Hospitais você ganha um bônus de tempo grande.

> A cada nível completado Tommy ganha uma quantia satisfatória de dinheiro.

- Recompensa: $ 15 000. Com os 12 níveis completos Tommy ganha a habilidade de nunca mais se cansar quando corre bastante. Isto pode ser muito útil em missões.

- Onde encontrar: As ambulâncias estão estacionadas em três Hospitais: Ocean Beach, Vice Point e Downtown e quase sempre estarão abertas.

Pizzaboy Mission

- Veículo:

Pizzaboy

- Este é um tipo de missão que você faz quando está no começo do jogo. Não rende quase nada, mas é divertido. O negócio é o seguinte: entregar pizzas. Aí vão os macetes:

> Ao contrário dos outros veículos, quando pegar a moto entrará automaticamente na missão. Se apertar **Caps Lock** irá sair e não poderá mais usar aquela lambreta para fazer a missão. Cuidado também para não atropelar "sem querer querendo" os clientes. Se isso ocorrer, a missão falha.

> Tome cuidado com a polícia, pois se ganhar uma estrela, um policial pode te derrubar da moto e te prender pelo motivo mais ridículo.

> Vá até eles, pare a uma pequena distância e mire para o lado (apertando **E** ou **Q**). Aperte **CTRL** em seguida, como se fosse atirar. Só que ao invés de balas voarão pizzas. Quando os clientes pegarem, a pizza estará entregue.

> Atire na hora certa e não desperdice as pizzas, pois o seu número é limitado. Se acabar, terá de voltar ao restaurante para pegar mais e irá perder muito tempo.

> Toda vez que for fazer curvas, tire o dedo do acelerador. A vantagem do modelo similar à Faggio é que vira muito bem.

- Recompensa: $ 10 para cada pizza entregue. No final você ainda ganha $ 5000. E mais: depois de completar tudo, a sua Health máxima vai aumentar para 150.

- Onde encontrar: A motoca é encontrada somente nos restaurantes Well Stacked Pizza em Vice Point, em Downtown e em Little Haiti. Estão estacionadas nos fundos dos estabelecimentos.

Taxi Driver

- Veículos:

Cabbie

Kaufman Cab

Taxi

Zebra Cab

- A missão de táxi nada mais é do que levar as pessoas ao destino que elas querem ir. Aí vão as dicas:

> Para começar, entre em um táxi e aperte **Caps Lock** ou **Num Lock**. A luz do letreiro se acenderá e aparecerá um ponto no mapa. Pare ao lado da pessoa que tem uma seta na cabeça e deixe-a entrar no carro. Você terá o nome do local, a indicação no mapa (por meio do ponto rosa) e um certo tempo cronometrado para fazer o trajeto. Assim que concluí-lo, ganhará uma quantia em dinheiro.

> A missão de táxi são cumulativas, ou seja, você não precisa levar 100 passageiros de uma vez para completá-la. Pode fazer aos poucos, como preferir.

> Se você fizer o percurso em menor tempo, com mais velocidade e sem batidas, ganhará um Speed Bonus, que é uma gorjeta a mais.

> Não faça manobras que resultem em acidentes, como capotagem, pois o freguês pode sair do carro com medo e acabar com a missão.

> Mantenha sempre o seu carro em ordem. Se ele estiver danificado, vá para a Pay'n'Spray. Na maioria das vezes, você não pagará o conserto.

> Se você ficar direto em um táxi e fazer muitas corridas vai ganhando prêmios cumulativos em dinheiro. Os prêmios funcionam da seguinte maneira: você os ganha a cada 5 passageiros e p valor em dinheiro do bônus é de 100 vezes o número de passageiros transportados. Exemplo:

- 5º passageiro	-	$ 500
- 10º passageiro	-	$ 1000
- 15º passageiro	-	$ 1500
- 20º passageiro	-	$ 2000
	...	
- 100º passageiro	-	$ 10 000

- Recompensa: $15 000 + a grana paga pelos passageiros. Quando completar 100 corridas, toda vez que estiver correndo em um táxi, aperte **SHIFT**. Ao invés de buzinar o carro dará um super-salto com a suspensão hidráulica.

- Onde encontrar:

- TAXI: geralmente é encontrado em todas as ruas da cidade, com mais ênfase em Escobar International e Ocean Beach. Também existem muitos táxis no estacionamento do North Point Mall, em Vice Point.

- KAUFMAN CAB: também é freqüentemente visto nas ruas da cidade, em todos os bairros. Também pode ser achado dentro da sede da Kaufman Cabs (até a missão Cabmaggedon).

- CABBIE: é um modelo mais raro de ser ver circulando. Porém eles quase sempre estarão estacionados no North Point Mall, junto com o modelo TAXI.

- ZEBRA CAB: Só é encontrado na sede da Kaufman Cabs, em Little Haiti, após ter terminado todas as missões da empresa.

Top Fun

- Veículo:

Top Fun

- Esta é uma das missões exclusivas de Vice City e Tommy tem acesso a elas por meio de uma van chamada Top Fun. Você conseguirá identificá-la facilmente pela cor cinza e pelo logotipo da empresa. Basta entrar no carro que automaticamente estará nas missões, que consistem em corridas de modelos de controle remoto. Existem três observações importantes:

> Ao ver a van estacionada nos lugares específicos, não a empurre ou toque nela. Isto pode cancelar a missão. Entre de uma vez no carro apertando **F** ou **ENTER**.

> Para cancelar a missão, aperte o botão esquerdo do mouse. Isso fará o brinquedo explodir.

> Ao todo são três corridas, em vans estacionadas em lugares distintos e em cada uma Tommy controla um veículo diferente. Mas para poder passar esta missão com sucesso, você tem de ser o primeiro lugar em todas. Estes são os três desafios:

- RC Bandit Race

Nesta corrida o objetivo é percorrer duas voltas no circuito com um carrinho de controle remoto. Você compete com três oponentes que são muito estáveis.

Passe por todos os checkpoints rosa antes de seus oponentes. Não tente jogá-los para fora da pista, pois os carrinhos são “fantasmas”, uns podem atravessar os outros.

Se você fizer curvas muito abertas pode ser ultrapassado. Se ficar nas beiradas da pista pode perder o controle facilmente pelo relevo. Então, um pouco antes de fazer curvas fechadas, tire a mão do acelerador. Quando estiver fazendo o contorno, acelere para não perder velocidade. Em trechos retos, pise fundo, acelere ao máximo. Esta é a melhor maneira de vencer.

Recompensa: $ 100

Onde Encontrar: Na parte norte da praia de Vice Point. A van estará estacionada em frente ao circuito.

- RC Baron Race

Desta vez Tommy pilota um pequeno avião vermelho. A corrida começa no estacionamento do North Point Mall. Os seus adversários são indicados por setas rosa visíveis. No mesmo esquema de todas as corridas do jogo, você tem de passar no meio das bolinhas rosa, os checkpoints.

Para poder pilotar o RC Baron, use as teclas **W** para dar força ao motor, a tecla **6** do teclado numérico para subir, **9** para descer e as teclas **A** e **D** para virar. Use essas últimas de leve, para não perder o controle. No começo da corrida os seus adversários serão mais rápidos, mas não se preocupe: isso é normal. Tome cuidado para na decolagem não perder o controle. Não faça curvas bruscas com o RC para não cair.

O trajeto segue para o sul, passando por Washington Beach e terminando no começo da orla da praia em Ocean Beach. Repare que o curso segue pela Washington Street indo até a Ocean Drive. E no caminho existem árvores, postes e letreiros. Para não ter bater neles e cair, mantenha-se no alto e só desça para passar pelo checkpoint. Então, siga tranqüilamente até a chegada.

Recompensa: $ 100

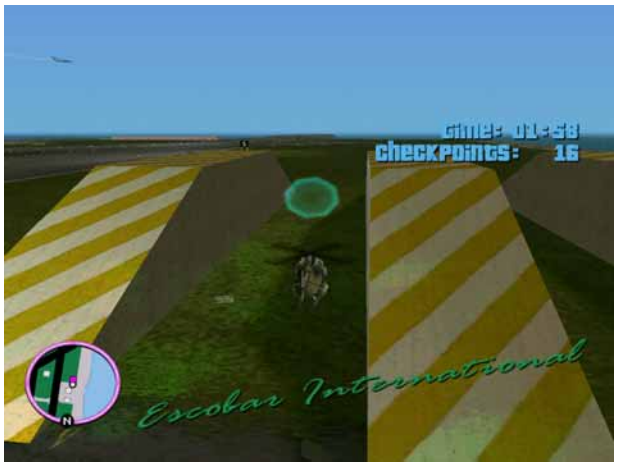
Onde Encontrar: Novamente em Vice Point, só que no último andar do estacionamento do North Point Mall.

- RC Raider Race

Guiando um helicóptero em miniatura, seu objetivo é coletar 20 checkpoints espalhados pelo aeroporto, em lugares de fácil acesso (em cima de hangares, pistas, etc.) e de difícil acesso (embaixo de aviões, estruturas de concreto, etc.).

Vá de leve nas teclas, pois este RC Raider é muito sensível. Se manter pressionada qualquer tecla, ele sai de controle e cai. O problema desta missão é quando suas hélices batem e raspam no chão e nas paredes. Isso faz o pequeno helicóptero pegar fogo muito rapidamente e acabar com a missão.

Muitas vezes em seu trajeto você terá de ir a lugares muito difíceis, como checkpoints embaixo de aviões e estruturas. A melhor coisa a se fazer é NÃO apertar a tecla **W** (para fazer a aeronave levantar). Somente use de leve o **6** do teclado numérico para direcionar o brinquedo para frente, sem que ele levante a se danifique no teto. Com prática, é possível completar a missão sem um dano sequer no RC Raider.



Recompensa: $ 100

Onde Encontrar: Ao lado do Terminal de Cargas do aeroporto. Para chegar lá, vá da Sunchine Autos rumo à Escobar International e entre à esquerda, para uma via sem saída. A van estará estacionada logo na entrada para as pistas do aeroporto.

Vigilante

- Veículos:

Barracks OL

Enforcer

FBI Rancher

FBI Washington

Hunter

Police

Police Cheetah

Rhino

- Na missão “Vigilante” seu objetivo é matar criminosos que usam veículos ao redor da cidade. Esta é uma das mais difíceis missões paralelas. Estas são as informações mais importantes:

> Assim como na missão paralela “Paramedic” ela é dividida em níveis, mas com uma vantagem: você pode sair do carro (durante 60 segundos) para matar os bandidos, que usam carros apontados com setas. Você tem um determinado tempo para matá-los e partir para o próximo nível.

> A maneira ideal de fazer essa missão é usando o uniforme da polícia, disponível na delegacia de Washington Beach e o melhor carro depois do poderoso Rhino é o Police Cheetah, único veículo policial que é aceito na Pay’n’Spray. Para ter o uniforme, terá de passar pela missão “No Escape?” ou pela missão “Cop Land”.

> Para facilitar o seu trabalho é bom que você tenha a Minigun ou a M-60. A estratégia é a seguinte: observe onde está o seu alvo por meio do radar (ponto amarelo). Veja para onde está indo e dê a volta no quarteirão para pegá-lo no outro lado. Vá para o trecho em que o bandido irá passar e espere, com a Minigun na mão. Quando ele chegar, simplesmente exploda o carro dele.

> Os veículos da polícia também contam com sirenes. Aperte **SHIFT** para usá-las.

Recompensa: Toda vez que pegar um colete ele terá 150 unidades. Se fechar o jogo em 100% este número vai para 200.

Onde Encontrar:

- BARRACKS OL: parado no pátio da base militar Fort Baxter, em Escobar International. Aparecerá nas ruas quando você tiver seis estrelas.

- ENFORCER: Estacionado na delegacia de Vice Point. Na maioria das vezes ele está aberto. Ele também aparecerá quando você tiver quatro estrelas.

- FBI RANCHER: Somente aparecerá quando você estiver cinco estrelas e o FBI estiver na sua cola.

- FBI WASHINGTON: Ele só aparece estacionado em lugar bem escondido em Downtown. Para encontrá-lo vá até o restaurante Well Stacked Pizza. No lado esquerdo da fachada da lanchonete existe um beco. Entre nele, vire e siga pelo estacionamento onde tem um ícone Rampage. Vá até o fim e vire novamente. Ele estará lá, estacionado em uma vaga.

- HUNTER: O helicóptero de caça estará disponível na base militar Fort Baxter depois de certo progresso no jogo. Se você achar os 100 Hidden Packages ele estará disponível em um heliporto camuflado em Ocean Beach.

- POLICE: É o veículo policial mais comum de todos. E também o mais fácil de ser encontrado, andando pelas ruas da cidade em patrulhas. Você também o acha estacionado nas delegacias da cidade. Mas alguns podem estar trancados.

- POLICE CHEETAH: Estará atrás de você a partir de três estrelas. Mas também pode ser visto atrás da delegacia de Little Havana. Para pegá-lo, entre na lateral da delegacia e atravesse as plantas. Ele estará em um pátio nos fundos.

- RHINO: Você verá o tanque de guerra nas ruas quando tiver seis estrelas. Assim que achar 70 Hidden Packages ele estará estacionado no pátio da base Fort Baxter. Você também se encontra com ele na missão “Sir, Yes Sir!”.

Hidden Packages

> Em Vice City existem espalhados pelos lugares mais secretos e inusitados 100 estatuetas verdes, chamadas Hidden Packages. Um de seus objetivos no game é coletá-los. Cada vez que pegar um ganhará $ 100. Eles estão em lugares escondidos e geralmente de difícil acesso. A cada 10 Hidden Packages pegos você ganhará um prêmio novo e diferente, que vai de armas a veículos exclusivos. As armas estarão nos corredores do Ocean View Hotel, na área verde da sua mansão em Starfish Island e na cobertura do seu prédio, o Hyman Condo. Os veículos estarão em lugares específicos.

Recompensas

Estas são as coisas que você pode conseguir pegando os pacotes secretos:

Hidden Package # 10..... Body Armor
Hidden Package # 20..... Chainsaw
Hidden Package # 30..... .357 Pistol
Hidden Package # 40..... .308 Sniper Rifle
Hidden Package # 50..... Flame Towner
Hidden Package # 60..... Minigun (Ruger)
Hidden Package # 70..... Rocket Launcher
Hidden Package # 80..... Rhino
Hidden Package # 90..... Sea Sparrow
Hidden Package # 100..... Hunter + $100 000

Obs.: As armas estarão disponíveis nos seguintes lugares:

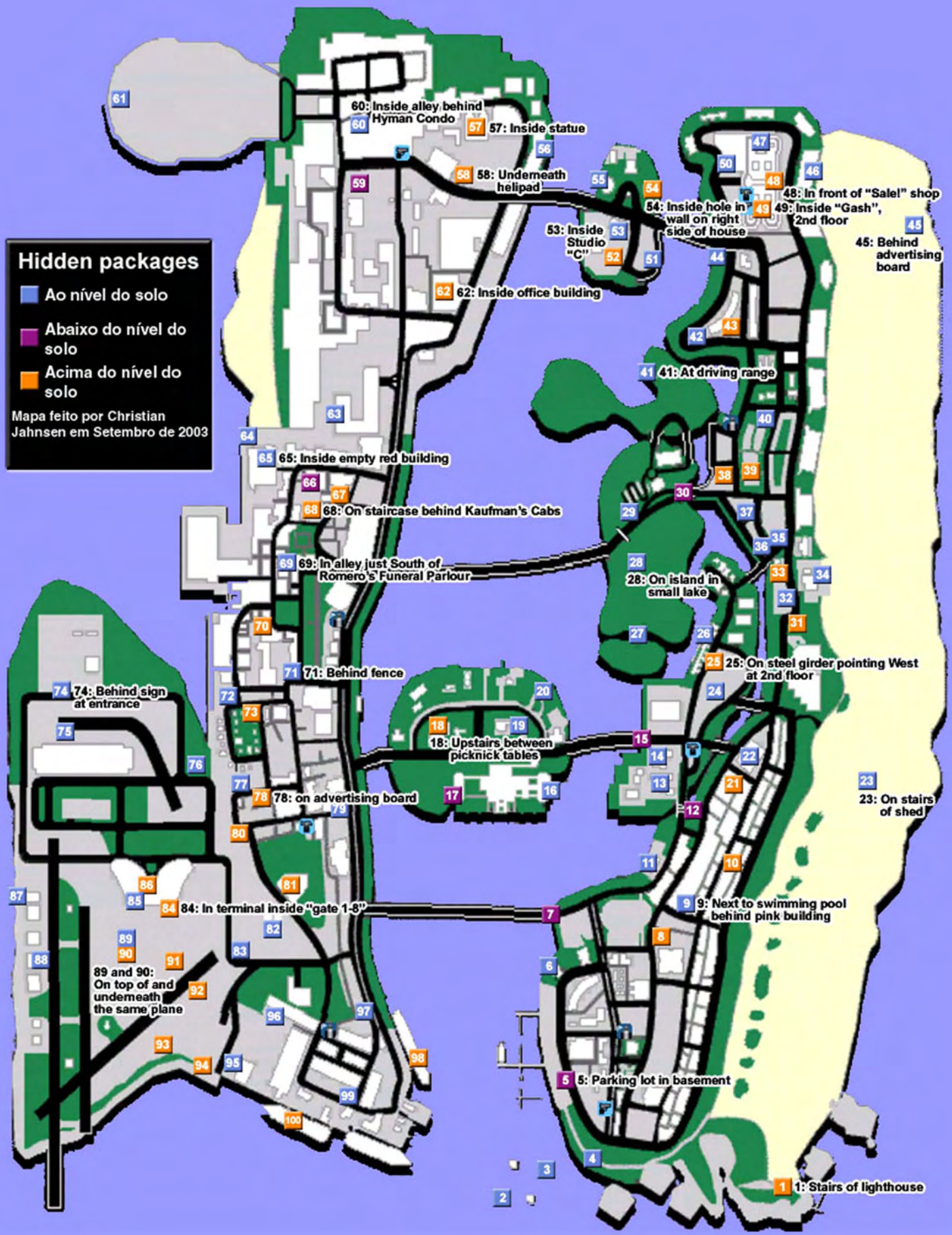
- Ocean View Hotel
- Vercetti Estate
- Hyman Condo

Estas são as suas possíveis recompensas:

Os veículos estarão disponíveis nos seguintes lugares:

- Sea Sparrow: Entre as piscinas em Veretti Estate
- Rhino: No pátio da base militar Fort Baxter
- Hunter: No extremo sul de Ocean Beach, no heliporto de uma casa (a mesma onde você encontra o Package #4).

Para ver seus prêmios, consulte a seção de armas e veículos neste Guia, localizados na Parte 4.


Hidden packages
Ao nível do solo
Abaixo do nível do solo
Acima do nível do solo
Mapa feito por Christian Jahnsen em Setembro de 2003
60: Inside alley behind Hyman Condo
57: Inside statue
58: Underneath helipad
54: Inside hole in wall on right side of house
53: Inside Studio "C"
48: In front of "Salel" shop
49: Inside "Gash", 2nd floor
45: Behind advertising board
62: Inside office building
41: At driving range
65: Inside empty red building
68: On staircase behind Kaufman's Cabs
69: In alley just South of Romero's Funeral Parlour
28: On island in small lake
25: On steel girder pointing West at 2nd floor
71: Behind fence
74: Behind sign at entrance
18: Upstairs between picknick tables
78: on advertising board
23: On stairs of shed
84: In terminal inside "gate 1-8"
9: Next to swimming pool behind pink building
89 and 90: On top of and underneath the same plane
5: Parking lot in basement
1: Stairs of lighthouse

Localizações

Hidden Package Nº 1 –

Vá até o farol ao sul de Ocean Beach. O pacote estará no alto das escadas, na porta de entrada.

Hidden Package Nº 2 –

O segundo pacote está no piso de cima da construção de madeira cercada pelo mar. O único acesso é por barco ou helicóptero. Mas há um detalhe: para pegar o pacote, terá de entrar em um dos Rampages, pois haverá um ícone no meio do caminho. Se não quiser fazê-lo, simplesmente vá de helicóptero até a palafita e pouse no segundo andar.

Hidden Package Nº 3 –

Este está nas rochas que formam uma ilhota. Vá até lá de barco e entre nos rochedos. Somente pule do barco quando certificar que não irá cair na água.

Hidden Package Nº 4 –

O Nº4 está nos fundos de uma casa onde tem uma pista de helicóptero. Para ter acesso, vá pela pista de cooper que contorna a orla da praia. Entre no mato e ele estará na porta dos fundos da casa.

Hidden Package Nº 5 –

Entre no estacionamento subterrâneo da marina e vire à esquerda. Caminhe até o fundo e vai encontrá-lo.

Hidden Package Nº 6 –

O pacote 6 está atrás do prédio branco ao lado da marina, parte do condomínio “The Ocean View Medical Fundation”. O Package está na área gramada. Para ter acesso, pegue um carro e o use como “escada”, subindo no capô dele para depois pular para a área verde.

Hidden Package Nº 7 –

Ele está debaixo da ponte que liga Ocean Beach a Viceport. Para pegá-lo, vá até a área gramada ao lado da pista, ande e pule na parte de concreto mais abaixo. Contorne-a cuidadosamente para não cair na água. Ele estará embaixo da pista. Para voltar, repita o mesmo esquema.

Hidden Package Nº 8 –

O Nº8 está em cima de um prédio que fica ao lado do shopping subterrâneo. Para localizá-lo, sobrevoe a região com um helicóptero e preste atenção ao radar. Pouse na área indicada no mapa do Guia.

Hidden Package Nº 9 –

Este Package está ao lado da piscina do prédio cor de rosa pink em Washington Beach. Vá de carro e suba as escadas. Dê uma volta ao redor do edifício para achar a piscina. Quando vê-la, encontrará o Package ao lado de um colete.

Hidden Package Nº 10 –

Este Package é um dos mais trabalhosos de ser encontrados. Para ter êxito, utilize um helicóptero para sobrevoar a orla da praia. A estátua está em um dos prédios atrás da avenida beira-mar. Observe bem a foto, o ponto do mapa e a posição dos outros edifícios altos em relação ao pacote para encontrá-lo com sucesso.

Hidden Package Nº 11 –

Ele está atrás do prédio Nº 1102 da Washington Street. Você pode comprar uma safehouse lá (veja na seção de imóveis). Para chegar ao pacote, suba na varanda e dê a volta até chegar na parte de trás do edifício.

Hidden Package Nº 12 –

Perto da ponte, entre na área gramada. O Package estará ao lado da parede de tijolos da ponte.

Hidden Package Nº 13 –

Vá até o condomínio e procure o local por meio do radar. Para chegar lá, entre na área com água e suba os degraus. Ele estará na casa rosa, onde há um ícone de Rampage.

Hidden Package Nº 14 –

No mesmo condomínio, entre na área dos chuveiros. O pacote está lá.

Hidden Package Nº 15 –

Ao lado do tal condomínio, está a ponte que vai para Starfish. Nela, há um portal rosado escrito “Starfish Island Estates”. O pacote está debaixo da ponte. Vá pelo canteiro de obras do prédio destruído na missão “Demolition Man” e pule debaixo da ponte.

Hidden Package Nº 16 –

Está na parte leste do Vercetti Estate. Para ter acesso, vá até o local onde ficam as recompensas dos Hidden Packages. Subas a pequena escada e vá até a piscina. Do outro lado dela, haverá um corredor verde. Entre nele e desça a escada para entrar em um cais escondido. O pacote está ao lado da escada.

Hidden Package Nº 17 –

Na parte oeste da mansão, vá até o campo verde. Quando chegar ao limite do terreno da mansão com o a outra casa, entre no corredor estreito e siga até o final. O Package está lá.

Hidden Package Nº 18 –

Este pacote está em uma das mansões vizinhas ao Vercetti Estate. Para se situar, é a casa que tem uma piscina no formato do logotipo da Rockstar. E também é a mesma mansão da missão “V.I.P”, da Kaufman Cabs. Pode ser identificada também por um Banshee amarelo que vive estacionado lá. Entre na casa e dê a volta até os fundos. Quando achar as escadas, suba. O Package estará na varanda, no segundo andar da casa, ao lado das mesas com guarda-sóis.

Hidden Package Nº 19 –

Este Package está localizado ao lado da mansão do pacote anterior. Como não tem portões abertos, pule a mureta. Vá em direção à piscina. Ele estará dentro dela.

Hidden Package Nº 20 –

Localizado em uma mansão que está ao norte de Starfish island. Entre no portão. Você reconhecerá a casa por uma garagem com um Comet dentro. Mas o Package está na porta da frente da tal casa, camuflado no hall de entrada.

Hidden Package Nº 21 –

Você precisará de um helicóptero para pegá-lo, pois ele está no topo de um prédio branco e verde que fica atrás da delegacia de Washington Beach.

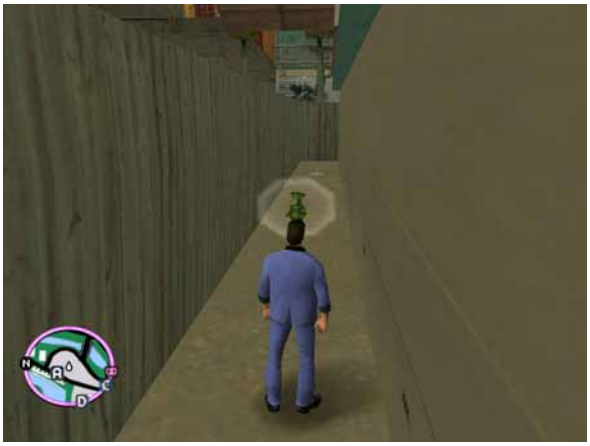
Hidden Package Nº 22 –

No interior da delegacia de Washington Beach. Ele está no fundo do escritório dos policiais, em uma sala separada. Para não ter problemas com a polícia, entre lá com o traje policial.

Hidden Package Nº 23 –

O Hidden Package Nº 23 está na primeira cabana de praia da Ocean Drive.

Hidden Package Nº 24 –



Na área do prédio de Avery Carrington vá até o prédio da missão “Riot”. Atravesse o pátio onde estavam os funcionários enfurecidos e vá até o fundo do prédio, dando uma volta até lá, onde está o pacote Nº 24.

Hidden Package Nº 25 –

Entre no prédio de Avery Carrington e vá subindo por meio de tábuas de madeira até o segundo piso. Quando chegar lá, vá cuidadosamente (sem correr) pelas vigas vermelhas. O pacote estará na ponta da viga mais longa. Para voltar, repita o esquema.

Hidden Package Nº 26 –

Em frente da construção de Avery existe um grupo de casas germinadas (lado a lado). Dê a volta para chegar atrás delas. Lá, existe um cais com um bote Dinghy. O Package está lá.

Hidden Package Nº 27 –

Está no meio da ponte que liga a ilha sul com a ilha principal de Leaf Links. Se quiser, use o Dinghy para ir até lá.

Hidden Package Nº 28 –

Na ilha principal de Leaf Links, existe um pequenino lago. Lá tem uma ilhota com um coqueiro. O Package está ao lado do coqueiro.

Hidden Package Nº 29 –

Entre pelo portão da frente do casarão de Leaf Links. Depois que passar pela segurança, vire à esquerda na rotatória. Você encontrará uma pequena estradinha sinuosa. Siga-a até o final. O pacote estará no final, em uma pequena área circular com areia.

Hidden Package Nº 30 –

O trigésimo pacote está debaixo da pequena ponte que vai de Leaf Links a Vice Point. Sem sair do campo de golfe, siga à leste, em direção à Vice Point. Desça no barranco e entre debaixo do elevado para encontrar o pacote ali.

Hidden Package Nº 31 –

Praticamente em frente ao Malibu Club, existe um prédio arborizado. Use um veículo aéreo para chegar ao topo dele e pegue a estatueta.

Hidden Package Nº 32 –

Ele está no estacionamento atrás do Malibu Club e em frente ao WK Chariot Hotel. O pacote está escondido atrás do muro que separa o estacionamento da rua.

Hidden Package Nº 33 –

Este Hidden Package está em lugar conhecido nas missões. É o mesmo prédio onde Tommy se encontrou com Gonzales na missão “Treacherous Swine”, de Colonel Cortez. E é também o mesmo edifício onde Tommy flagra Candy Suxxx e Alex Schub juntos na missão “Martha’s Mug Shot”, do Interglobal Films Studio. O Hidden Package está no topo do prédio, o que significa que você tem de usar um helicóptero.

Hidden Package Nº 34 –

O pacote 34 está localizado nos fundos do WK Chariot Hotel, na área da piscina do prédio. Você pode entrar lá pela lateral esquerda do edifício ou simplesmente dê a volta na praia, suba as escadas e você vai chegar lá. Ele está no canto direito do pátio.

Hidden Package Nº 35 –

O Nº 35 está na parte térrea da casa que fica ao sul deste conjunto residencial, ao lado do restaurante Well Stacked Pizza. O pacote está escondido atrás da escada do sobrado.

Hidden Package Nº 36 –

Este Package está dentro da lanchonete Well Stacked Pizza, perto do balcão.

Hidden Package Nº 37 –

Vá dentro da joalheria em Vice Point. Ela está ao norte da pizzaria e quase na esquina da rua que vai à Leaf Links, perto do cenário da missão “The Chase”. O pacote está dentro da loja, atrás do balcão.

Hidden Package Nº 38 –

Fica no local onde Mercedes mora, ao lado do Links View Apartment. Entre no local pela rampa e desça por outra, até chegar à duas piscinas vazias. Depois disso vá ao fundo do prédio. O pacote estará lá, em frente a uma porta.

Hidden Package Nº 39 –

O 39 está no mesmo telhado da missão “The Chase”. Suba as escadas do sobrado como se fosse perseguir o sujeito. Entre no telhado do prédio e pule para o próximo. Vire-se e verá o Package.

Hidden Package Nº 40 –

Ao lado da Pay'n'Spray de Vice Point existem diversos terrenos baldios. Entre lá e procure atrás da cerca.

Hidden Package Nº 41 –

Em Leaf Links vá até o mirante que fica na parte norte do clube de golfe da cidade. É o mesmo local da missão "Four Iron", de Avery Carrington. O Package Nº 41 está na parte térrea do mirante.

Hidden Package Nº 42 –

Vá para o prédio largo e curvo que fica perto do North point Mall. Entre no pátio e vá para a ponta oeste. O Package está lá.

Hidden Package Nº 43 –

No mesmo prédio, vá para a piscina. Suba até o topo do trampolim. O pacote está na ponta dele. Desça pelas escadas, só não pule, pois perderá vidas.

Hidden Package Nº 44 –

Fique debaixo da ponte que liga Vice Point à Prawn Island. Vá em direção ao parapeito que dá para o mar. Lá está o pacote 44.

Hidden Package Nº 45 –

Está em plena praia, mais precisamente na pista de corridas Top Fun de RCs. O pacote está atrás de um letreiro verde-acqua escrito “Jock Sport” em branco. É a placa que está mais perto do mapa. Use o radar para se localizar.

Hidden Package Nº 46 –

Está atrás do prédio amarelo que fica ao lado do 3221 Vice Point, outro local à venda. Para ter acesso ao tal local, vá em direção ao ícone do colete. Pule e dê a volta até o fundo. Lá está ele.

Hidden Package Nº 47 –

Situado no lado de fora do North Point Mall. Para pegá-lo, entre na área gramada do shopping center. O pacote está na parte norte do shopping, entre paredes. Entre lá e pegue-o.

Hidden Package Nº 48 –

O Package 48 está dentro do shopping, na parte leste do mesmo. Está situado no segundo andar, atrás de um canteiro com dois coqueiros e em frente de uma vitrine escrito SALE.

Hidden Package Nº 49 –

Também dentro do shopping e no segundo andar, ele está dentro da loja Gash (aonde está o traje Casual). Para pegá-lo, entre na loja pelo segundo piso e indo pelo lado vá ao local que fica em cima das escadas rolantes.

Hidden Package Nº 50 –

O Package #50 está no estacionamento do North Point Mall, no piso térreo, ao lado da porta de entrada. Para encontrá-lo, entre no estacionamento e vá à direita. Ele está em frente à rampa de acesso ao segundo piso.

Hidden Package Nº 51 –

Entre em Prawn Island e vire logo à esquerda na primeira ruela. Nesta ruela, ande devagar e olhe atentamente para os becos. O Package está escondido no primeiro beco, antes que você alcance o ícone Police Bribe.

Hidden Package Nº 52 –

Use um helicóptero para pegar este pacote, que está em cima do prédio em frente aos sets de filmagem C e D. Para se posicionar, logo que você entrar no estúdio, vire à esquerda para ver a fachada da construção.

Hidden Package Nº 53 –

O Nº 53 está dentro do estúdio de filmagem **C**. para chegar até ele, entre pelo portão da frente da Interglobal Films e vire à direita. É o primeiro estúdio. Porém, você só pode entrar dentro dele a pé depois de comprá-lo. Se ainda não o comprou, vá de helicóptero e pouse no pátio.

Hidden Package Nº 54 –

Vá até a mansão amarela de Prawn Island, situada na parte mais a leste da ilha. É a mesma que você invade na missão “Phnom Penh '86”, de Ricardo Diaz. Ao entrar na casa, suba a escadaria da direita. Fique na ponta da cratera e olhe para baixo. Vá devagar e caia em uma rampa de madeira. Agora você estará em uma outra sala. O Package está no fundo dela.

Hidden Package Nº 55 –

Agora vá na mansão verde, na porção oeste de Prawn Island. Entre na varanda e dê a volta até o fundo. Ele está lá.

Hidden Package Nº 56 –

Para chegar até ele, desça do elevado que liga Prawn Island à Downtown e vá para a rua de baixo. Entre debaixo da ponte na área verde e vire à esquerda. Ande do outro lado dos prédios e vá olhando até achar o pacote.

Hidden Package Nº 57 -

Vá ao prédio da V.A.J. Finance em Downtown. Quando ver o letreiro identificando o tal edifício, entre nele. No meio do pátio interno há uma estátua de concreto retorcida. O pacote está lá. Pule lá em cima e pegue-o.

Hidden Package Nº 58 –

Logo ao lado do viaduto que vai de Prawn Island à Downtown, está o prédio da VCN News. E você pode ter acesso a ele. Entre pela porta da frente. Com isso você estará no topo do prédio. Suba a primeira rampa para o heliporto e vire-se para a pista do helicóptero. O pacote estará em um local acima da primeira rampa e abaixo do heliporto. Para pegá-lo suba até a plataforma e caia em cima do pacote.

Hidden Package Nº 59 –

Vá ao estacionamento do Hospital em Downtown, que fica em frente da sede da rádio VRock. Observe a ambulância que está estacionada. Ao lado dela existe uma rampa que desce. Siga por ela e na parte de baixo encontrará o Package.

Hidden Package Nº 60 –

Vá até o Beco do Hyman Condo. Lá existe uma área verde que dá para outro beco. Entre nele e vá até o fundo. Lá estará o Package #60.

Hidden Package Nº 61 –

No Hyman Memorial Stadium, entre no estacionamento por uma das extremidades do estádio e contorne-o até chegar ao outro lado.

Hidden Package Nº 62 –

O pacote de número 62 está no mesmo prédio da missão “G-Spotlight”, do Interglobal Films Studio. Este Package está dentro do escritório, atrás das mesas dos computadores. Para entrar, vá até as escadarias que estão perto do viaduto. Depois, atravesse o pátio e vire à esquerda. Entre nas porta e lá estará o escritório.

Hidden Package Nº 63 –

O Package pode ser encontrado nos fundos do Molst Palms Hotel, ao sul de Downtown. Dá para reconhecer o prédio por um bloco com o nome em dourado, por uma enorme “piscina” na frente da fachada e uma entrada mão-dupla para o estacionamento. Entre no estacionamento por aí e siga reto até o fundo. Quando chegar, vire à esquerda no gramado e vá andando até encontrar uma rampa. O pacote está atrás dela.

Hidden Package Nº 64 –

Ao lado do Molst Palms Hotel, existe um prédio branco com faixas amarelas e fachada verde. Vá até os fundos do edifício indo pelo lado. O que verá depois é um vasto pátio. Cruze-o com um carro até chegar ao mar. Na ponta do cais está a estátua. Ao fundo dá para ver o Hyman Memorial Stadium.

Hidden Package Nº 65 –

Vá ao Phil's Place, a norte da Kaufman Cabs, no gueto da cidade. Assim que vir a placa indicando o local, entre no pátio e olhe à direita. Existe uma construção vermelha. Entre dentro dela. Lá está o #65.

Hidden Package Nº 66 –

Para se localizar melhor, vá à entrada do Phil's Place. De lá, siga reto como se estivesse indo para a Avenida Principal. Mas ao invés de ir reto, vire à direita no primeiro beco. Siga até o fim. Você vai ver uma pequena escada descendo até uma porta. Lá está o Hidden Package.

Hidden Package Nº 67 –

Sobrevoe de helicóptero o Little Haiti e preste bastante atenção à posição do personagem no radar da foto. O pacote está dentro de uma piscina abandonada em frente ao anúncio do Jack Hammer (veja mais na Parte 5, no tópico “Miami Vice Soundtrack”).

Hidden Package Nº 68 –

Ele está atrás da Kaufman Cabs, na escada de um dos antigos sobrados do Little Haiti. Saindo da porta da Kaufman Cabs, vire a esquina que dá para os barracos da favela. Vire novamente à esquerda e estará atrás do galpão amarelo da empresa. Suba a escada à direita e encontrará o Package ali.

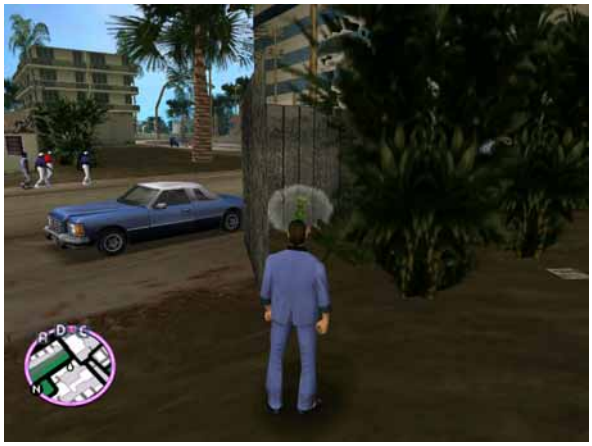
Hidden Package Nº 69 –

Vá ao restaurante Well Stacked Pizza do Little Haiti. Ao lado dele está a funerária Romero, o local mais obscuro de Vice City. À esquerda da vitrine da funerária, há janelas escuras com cortinas. Acompanhe-as até entrar em um beco. Vá até o fim. Lá está o pacote.

Hidden Package Nº 70 –

Use um veículo voador para chegar até aí. Lembre-se de estar atento à posição no radar.

Hidden Package Nº 71 –



O próximo Hidden Package está uma quadra à frente da gráfica Printworks. Observe um letreiro pichado dizendo “Little Haiti... Life’s a Beach”. Ele está fixado em um terreno baldio com cercas. Atrás dessa cerca e em embaixo do letreiro está o Package 71.

Hidden Package Nº 72 –

Atrás da Printworks existe uma rua que vai a oeste. Siga-a até o fim, depois vire à esquerda, até chegar às casas com arquitetura cubana. Lá está uma lavanderia chamada Laundromat (aonde você arranja o traje Tracksuit). Entre dentro dela e pegue-o.

Hidden Package Nº 73 –

Na mesma rua em que fica a Laundromat, estão as casas ao estilo cubano. Ande seguindo a leste até ver uma casa verde com uma placa escrito FOR SALE (vende-se). Suba em qualquer uma das duas rampas e você verá o pacote.

Hidden Package Nº 74 –

Está em frente à base militar, mais precisamente atrás do letreiro de pedra que diz “Vice City Air Reserve – Fort Baxter Air Base”. Um aviso: se você for recolhê-lo após a missão “Sir, Yes Sir!” de Colonel Cortez, onde roubou um tanque de guerra ddos soldados, eles vão tentar de matar. O problema esta aí: eles andam em grupos de 4 a 8 e estão armados com fuzis M-4! Para não ter problemas com eles, vá até lá com o traje policial.

Hidden Package Nº 75 –

Vá até o fundo da pista de aviões que fica em frente ao terminal. Siga na direção de Fort Baxter e depois vire. Vá até o fundo, pois a estatueta estará embaixo do último avião da pista.

Hidden Package Nº 76 –

Ele está atrás de dois letreiros, em uma esquina: um deles é bege, da VCA. O outro é uma propaganda com a foto de uma van que diz: “Take a Vacation in Liberty City”. Para chegar até ele, entre no túnel e vá em direção à Fort Baxter, mas depois saindo da estrada, dê meia-volta e entre na área verde. Siga os letreiros até chegar novamente à esquina, só que na parte de trás.

Hidden Package Nº 77 –

Este Hidden Package está em frente ao Robina’s Cafe Cubano, atrás de um muro. Para pegá-lo, entre no beco e vire.

Hidden Package Nº 78 –

Próximo ao Robina’s Café Cubano existe um letreiro grande da Kaufman Cabs. O Package está ali. Para chegar lá, entre no terreno baldio por meio de um vão no muro. Vire à direita e entre em outra abertura. Depois suba correndo todas as escadas que darão na cobertura de um edifício. Pule para o telhado do outro prédio. Você estará em frente a um cartaz amarelo da Rockstar e ao lado de outras escadas. Suba-as até chegar a um nível mais alto. Do outro lado da rampa, está um Sniper Rifle .308. Quando chegar aí, pule cuidadosamente para o letreiro da empresa de táxis. Siga devagar até o outro lado para pegá-lo.

Hidden Package Nº 79 –

Ao lado da delegacia de Little Havana existe uma lanchonete Delicatessen. Entre nela. O pacote 79 está atrás do balcão.

Hidden Package Nº 80 –

Saindo da Sunchine Autos, siga em direção ao Robina' Café Cubano. Mas antes de sair da rua da concessionária, vire à esquerda na esquina. Você entrará em um canteiro cheio de areia e encontrará uns lances de escadas. Suba-os até encontrar o Hidden Package #80, que está ao lado de um ícone de Rampage.

Hidden Package Nº 81 –

O Package 81 está no segundo piso da Sunchine Autos. Entre na concessionária, suba pela rampa e pegue-o.

Hidden Package Nº 82 -

O octogésimo segundo pacote está no meio de quatro tanques gigantes, que podem ser vistos da Sunchine Autos. Para chegar até eles, entre na avenida que vai até o aeroporto e entre ao lado do prédio da Vice City Trasnsport Police, que fica ao lado de um estacionamento. Você passará por uma rampa feita de madeira e estará em um pátio grande. De lá, é só ir para os tanques e achar o Package.

Hidden Package Nº 83 –

Entre no estacionamento que está ao lado do prédio da Vice City Transport Police. O pacote 83 está entre duas caçambas de carreta que estão muito próximas à rua.

Hidden Package Nº 84 –

Entre dentro do terminal do Escobar International Airport. Suba até o segundo piso e entre pelo portão de embarque. Você estará em um corredor longo. Siga-o até o fim e ele estará lá.

Hidden Package Nº 85 –

A estátua número 85 está no piso térreo do terminal, atrás de uma parede no fundo do terminal, à direita dos balcões de check-in das companhias aéreas.

Hidden Package Nº 86 –

O 86 está no telhado do terminal. Para chegar lá, arranje um carro esportivo e faça o Unique Jump 10. O seu carro vai pousar em cima do terminal. De lá. É só procurar a estatueta verde.

Hidden Package Nº 87 –

Entre no aeroporto nas pistas de vôo. Vá ao extremo oeste, onde estão os hangares. Ande atrás deles em sentido norte. Ele aparecerá atrás do último hangar.

Hidden Package Nº 88 –

Está no segundo hangar (contando debaixo para cima) no extremo oeste do aeroporto, debaixo de um avião que está estacionado dentro dele.

Hidden Package Nº 89 –

O pacote Nº 89 está debaixo de outro avião, que está parado no portão de embarque oeste.

Hidden Package Nº 90 –

O Hidden Package #90 está no mesmo avião, só que em cima dele. Se não tiver um helicóptero, use um caminhão Packer que vive parado ali perto. Posicione-o e suba pela rampa dele para ter acesso ao topo do portão de embarque. De lá, pule em cima do avião e pegue a estátua.

Hidden Package Nº 91 –

Situado na ponta do portão leste de embarque. Use o caminhão guincho para subir lá e pegá-lo.

Hidden Package Nº 92 –

O pacote 92 fica no teto de um galpão perto da entrada dos fundos do aeroporto. Use uma moto rápida como a PCJ 600 para pular na rampa listrada que fica ao lado do galpão. Dê um salto e pule da moto na hora certa.

Hidden Package Nº 93 –

Está no meio do heliporto, situado mais ao sul de Escobar International. Use as escadas para ir ao heliporto.

Hidden Package Nº 94 –

Ele está em cima do prédio do terminal de cargas, no extremo sul do aeroporto. A única maneira de chegar lá é de helicóptero.

Hidden Package Nº 95 –

Para chegar até o pacote, entre na avenida que vai para o aeroporto. Vire à esquerda, como se fosse ir para o prédio do terminal de cargas. Porém, vá à esquerda novamente e siga até ver um ônibus antigo estacionado. Entre na porta ao lado do busão velho. Você estará em um estaleiro antigo. Vire novamente à esquerda e entre em um escritório abandonado. Lá está a nonagésima quinta estatueta.

Hidden Package Nº 96 –

Este não é um local estranho. É o cenário da missão “Cabmaggedon”, da Kaufman Cabs, onde Tommy luta e vence seus rivais da VC Cabs. Do portão de entrada do pátio, siga reto até encontrar o Pack, que está na frente do largo edifício azul.

Hidden Package Nº 97 –

O pacote Nº 97 está atrás da caixa de registro de uma das casas germinadas que estão em Viceport. Por curiosidade é este o imóvel de Phil Cassidy, que é tomado pela extinta gangue Los Cholos na missão "Cleaning House" de GTA: Vice City Stories.

Hidden Package Nº 98 –

O número 98 está dentro do navio da missão "Spilling the Beans". Entre e vá ao outro lado do convés. Vire à direita e o pacote estará lá, ao lado de um contêiner.

Hidden Package Nº 99 -

Vá até o estacionamento de cargas. Verifique a posição no radar e verá um canteiro com um coqueiro. O pacote Nº99 está ali.

Hidden Package Nº 100 –

O Hidden Package #100 está em outro navio. Use um helicóptero para chegar lá. Vá até o convés e procure lá. O Package 100 está lá, ao lado de uma porta.

Desafios Secretos

> Outro aspecto marcante que deixa GTA à frente de outros games são os desafios secretos. Atividades do jogo que são deixados em lugares bem discretos onde só os mais observadores conseguem achar. Nesta seção estão vários desafios envolvendo veículos, entre eles corridas de Nascar, demolição, testes off-road e corrida de moto, etc. além de desafios em que promover grandes matanças faz a diferença...

Cone Crazy

- Veículo Utilizado:

Stallion

- Onde se encontra:

Em Ocean Beach, no último andar do estacionamento do mesmo prédio da loja Rafael's. É o mesmo local onde Tommy se encontra com Lance na missão "Guardian Angels".

- Descrição:

Esta é a missão mais fácil de todas. Para fazê-la, entre no carro Stallion que está sempre estacionado ali. Automaticamente estará nela. O objetivo é coletar todos os checkpoints sem tocar em

nenhum cone. Cada checkpoint coletado te dá mais 10 segundos para pegar o próximo. Sem dar a volta pelos cones, pegue o primeiro que está logo a sua frente. Vá de marcha à ré e corra até o segundo, que está em uma rampa. Não pise fundo, apenas suba de leve e pegue-o. Dê a ré e vá até o terceiro ponto, que estava ao lado do segundo. O segredo é só não pisar direto no acelerador. O quarto e último está do outro lado. Passe lentamente entre dois cones (o espaço entre eles é suficiente para o Stallion passar) e colete o último checkpoint.

- Recompensa:

$ 200. A cada vez que você conseguir passar, o valor da recompensa será dobrado.

Dirt Track (‘Test Track)

- Veículos Utilizados:

- Landstalker
- Sanchez

- Onde se encontra:

Em Downtown, na área verde onde há uma pista de terra.

- Descrição:

Corrida de duas voltas por um circuito de terra. Para fazer a missão, entre em um dos dois veículos que estão estacionados ali. O primeiro objetivo é completar o circuito com sucesso sem destruir o seu veículo. Você fará isso em um determinado tempo, que será seu recorde. Seu próximo objetivo é bater estes recordes. O trajeto da moto é diferente do da perua e são detalhados a seguir:

SANCHEZ –

Acelere constantemente e nas curvas, use somente o freio de mão. O forte da Sanchez é que ela é uma moto rápida e estável. Tome cuidado: se empinar muito para trás, pode cair dela. Se isso acontecer, terá um tempo em segundos para subir na motoca e continuar a corrida. Caso caia bastante e perca vidas há um ícone Health no meio do trajeto.

LANDSTALKER –

Este é um dos piores veículos em termos de estabilidade, capota muito fácil. Isto torna a sua missão mais difícil, especialmente em um trajeto sinuoso e totalmente acidentado. Mas nem tudo está perdido: sabendo controlar o SUV, seus danos serão menores e você completará a corrida com mais facilidade. **NÃO** acelere nas curvas, pois isso será fatal: a perua capotará de primeira. Use somente o freio de mão nas curvas e não pise fundo sempre. Lembre-se: qualquer curva pode ser letal. Então tome cuidado redobrado. Caso sinta que ele vai virar, desista da curva e volte à linha reta, mesmo que ele bata. Se seu veículo capotar para a direita, vire as rodas para a direita e vice versa. Isso pode salvar sua missão. A partir da segunda corrida, você verá barris vermelhos na pista... Mas relaxe: pode bater neles numa boa, pois estes não explodem.

- Recompensa:

$100 na primeira corrida. O valor da recompensa será dobrado cada vez que bater seu último recorde.

Hyman Memorial Stadium Challenges

- Veículos Utilizados:

- Bloodring Banger Oceanic (Bloodring)
- Hotring Racer (Hotring)
- Sanchez (Dirtring)

- Onde se encontra:

Em Downtown, no Hyman Memorial Stadium. Suba todas as escadarias e vá até a porta que está aberta. Detalhe: a porta só estará aberta entre 20:00 e 0:00 (horário de Vice).

- Descrição:

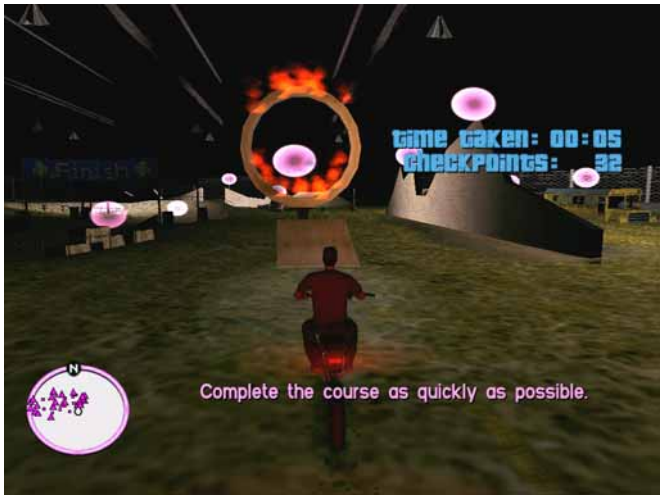
São três eventos automobilísticos distintos, que acontecem dentro do Hyman Memorial Stadium. Estes eventos são aleatórios, mas você pode ver os cartazes anunciando-os com antecedência. Assim que entrar pela porta estará no seu veículo para fazer uma destas três provas:

BLOODRING –

Com o Bloodring Banger Oceanic, dirija entre uma legião de carros enfurecidos para pegar os checkpoints no menor tempo possível. Você estará em uma arena escura. Quando a largada for dada, corra o máximo que puder em direção ao ponto amarelo. Vários carros do mesmo tipo serão soltos e eles farão de tudo para atrapalhar seu caminho. Drible-os, o que não é muito difícil. A inteligência artificial é baixa e dá para vencer este desafio facilmente. O Banger é totalmente adaptado: suspensão, motor e carroceria reforçados. Isso o torna bastante resistente.

Colete os checkpoints até a prova ser finalizada.

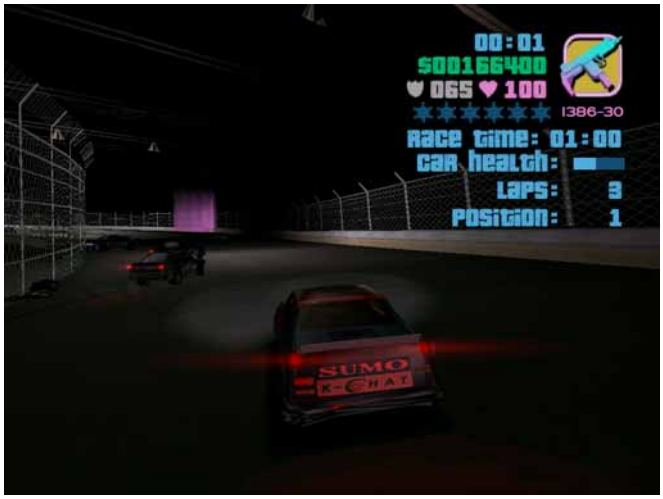
- Recompensa: $ 1000. Os carros Blooding Banger Oceanic e Glensdale estarão disponíveis no estacionamento da frente do Hyman Memorial Stadium.



DIRTRING –

Esta é a prova mais trabalhosa de todas. A sua tarefa é coletar todos os points com a moto Sanchez. Parece fácil, mas você verá que eles estão em lugares de difícil acesso. A primeira dica é pegar os mais fáceis primeiro. Depois parta para os outros. Na arena estarão diversos obstáculos e estruturas, como carcaças de ônibus, carros velhos entre outras coisas. Nessas estruturas, procure tábuas de madeira que possam ser úteis. Se encontrá-las, alinhe a sua moto e suba as pilhas para coletar os checkpoints. Em certos trechos, terá de andar em cima de "muros" muito estreitos. Para isso, mantenha o equilíbrio. acelere nas subidas e solte o freio nas descidas. Como é uma prova mais difícil, o tempo para realizá-la é indeterminado.

- Recompensa: $ 15 000



HOTRING –

A corrida de Nascar de Vice City é disputada em um modelo Hotring Racer, carro muito versátil nas pistas. Assim que entrar e receber as instruções, estará posicionado no grid de largada em último lugar. Seu objetivo aqui é chegar entre os três primeiros. Assim que for dada a largada, não acelere com tudo, pois os seus competidores não são inteligentes e baterão entre si, formando grupos de carros batidos, aglomerações. Fique longe delas, passe pelo outro lado. Quando a pista estiver mais ou menos livre, acelere ao máximo. Preste atenção e perceba se os caras da frente (mesmo os retardatários), perdem o controle. Se isso ocorrer, afaste-se deles. Faça ultrapassagens precisas, sem bater nos seus adversários, pois será prejudicial para você. À medida que os outros carros explodem, novos corredores entram no lugar daqueles. Porém existe um recurso que pode ser útil: se seu carro estiver muito danificado, pode parar no pit-stop (a marca rosa da foto) e deixar seu carro ser consertado. Quando mais tempo ficar, mais arrumado seu carro irá ficar. Mas não abuse: se demorar muito, pode ser passado para trás. Conserte apenas o necessário. Sobreviva doze voltas com seu carro e vença.

- Recompensa: $ 5000. O modelo Hotring Racer estará disponível no estacionamento da frente do Hyman Memorial Stadium.

PCJ Playground

- Veículo Utilizado:

PCJ 600

- Onde se encontra:

Em Washington Beach, existe o Standing Vice Point (os quatro edifícios brancos ao fundo). A moto está em um local discreto, na área gramada deles. Se você está com dificuldades em se localizar, observe a figura ao lado e não terá problemas em achar a PCJ, que está no local indicado na seta rosa.

- Descrição:

Esta missão é mais difícil que as outras, o que não quer dizer que é impossível. Com um pouco de prática você pode tirar de letra. Monte na motoca e posicione-se para saltar entre as duas tábuas de madeira que levam ao topo do sobrado. O objetivo é coletar os 24 checkpoints que estão espalhados pelos becos da Ocean Drive em menos de 120 segundos. Depois que subir no primeiro prédio e coletar os dois checkpoints caia no chão de maneira que possa subir na outra escada para pegar outros. A partir daí você entrará nos becos da orla da praia, que cruzam com as ruas. Isso quer dizer que quando ver pequenas rampas de madeira, use-as para fazer saltos, o que pode te render mais rapidez e evitar batidas com caminhões que cruzam os becos. Uma das horas mais críticas é quando você tem que passar pelo shopping subterrâneo de Ocean Beach. A dica é: tente se alinhar como na terceira foto abaixo e vá com toda a velocidade. Assim que passar por este trecho siga na outra rua até chegar às escadarias. Ganhe impulso e pule com tudo, usando a escada como rampa. No outro telhado, pule com tudo até cair na cobertura de uma casa, onde está o último checkpoint.

- Recompensa: $ 1000. O valor dobra a cada vez que você bate seu recorde.

Rampage

Os Rampages são outro tipo de missão paralela do jogo. Na verdade são massacres contra gangues, feitos geralmente com armas de calibre pesado. Em outras vezes, o objetivo é destruir carros e barcos com bazucas e metrancas. Você tem acesso a isso com o ícone Rampage, em forma de caveira. São 35 deles espalhados pelo mapa de Vice City. Lembre-se:

- Antes de executá-los, é bom ter completado a missão Fire Fighter, feito com o caminhão de bombeiros. Isso deixa o Tommy imune ao fogo e ajuda na hora de fazer Rampages usando o lança-chamas.

- Quando entrar na missão, saberá quantos membros de gangues terá de matar em determinado tempo, sendo que na tela estão: o número de gangsters que faltam ser liquidados e o tempo que te resta.

- Localize os membros de gangues (facilmente reconhecíveis) e aperte o gatilho neles. Eles ficam em grupos, o que facilita a matança. Atire até matar todos.

- Você usará também armas de calibre pesado, portanto, não poderá correr. Por isso, use se puder uma moto ou um carro para se deslocar rapidamente. Se aparecerem estrelas no nível de procurado, escape da polícia.

- Você pode fazer estes desafios na ordem que quiser, não necessariamente na ordem apresentada aqui, pois as recompensas dos Rampages são organizadas da seguinte maneira:

1º Rampage - $ 50	11º Rampage - $ 500	21º Rampage - $ 1050	31º Rampage - $ 1550
2º Rampage - $ 100	12º Rampage - $ 550	22º Rampage - $ 1100	32º Rampage - $ 1600
3º Rampage - $ 150	13º Rampage - $ 600	23º Rampage - $ 1150	33º Rampage - $ 1650
4º Rampage - $ 200	14º Rampage - $ 650	24º Rampage - $ 1200	34º Rampage - $ 1700
5º Rampage - $ 200	15º Rampage - $ 700	25º Rampage - $ 1250	35º Rampage - $ 1750
6º Rampage - $ 250	16º Rampage - $ 750	26º Rampage - $ 1300	
7º Rampage - $ 300	17º Rampage - $ 850	27º Rampage - $ 1350	
8º Rampage - $ 350	18º Rampage - $ 900	28º Rampage - $ 1400	
9º Rampage - $ 400	19º Rampage - $ 950	29º Rampage - $ 1450	
10º Rampage - $ 450	20º Rampage - $ 1000	30º Rampage - $ 1500	

- Aí vai a lista com todos os 35 Rampages de Vice City. Boa sorte...

- RAMPAGE 1

Distrito: Downtown

Local: No lado direito do Hyman Memorial Stadium, ao lado do heliporto que existe lá.

Objetivo: Matar 30 membros de gangues em 2:00 minutos

Arma Utilizada: Flame Thrower

- RAMPAGE 2

Distrito: Downtown

Local: Atrás da estátua do prédio da V.A.J. Finance (é o local onde Tommy encontra Candy Suxxx na missão “Recruitment Drive”. Caminhe até a área dos fundos em direção ao estacionamento.

Objetivo: Matar 30 membros de gangues em 2:00 minutos

Arma Utilizada: Minigun Ruger

- RAMPAGE 3

Distrito: Downtown

Local: Em frente à Ammu-Nation há uma escadaria. O Rampage está no topo.

Objetivo: Matar 25 membros de gangues em 2:00 minutos

Arma Utilizada: .357

- RAMPAGE 4

Distrito: Downtown

Local: Suba as escadas de um dos prédios que fica na avenida que vai para Prawn Island. É o mesmo prédio onde Tommy encontra o traficante da missão “Love Juice”.

Objetivo: Matar 40 membros de gangues em 2:00 minutos

Arma Utilizada: Mololov Cocktails

- RAMPAGE 5

Distrito: Downtown

Local: No lado esquerdo do restaurante Well Stacked Pizza há um beco que dá em um estacionamento. O Rampage está lá.

Objetivo: Matar 35 membros de gangues usando uma moto em 2:00 minutos

Arma Utilizada: Uz-I 9mm

- RAMPAGE 6

Distrito: Downtown

Local: Vá até o Molst Palms Hotel, que fica perto do bar de Big Mitch Baker. Você poderá reconhecer facilmente o prédio por uma “piscina” na frente do edifício e uma pista em mão dupla. Entre na pista que dá para o estacionamento. Logo que entrar, vire à direita e procure pelo ícone que estará lá.

Objetivo: Matar 30 membros de gangues em 2:00 minutos

Arma Utilizada: M-60

- RAMPAGE 7

Distrito: Little Haiti

Local: O ícone está atrás de uma casa que fica na frente da Printworks. As duas são separadas por uma cerca grande. Esta casa está na rua paralela ao rio canalizado do Little Haiti.

Objetivo: Matar 30 membros de gangues em 2:00 minutos

Arma Utilizada: Tec9

- RAMPAGE 8

Distrito: Junk Yard

Local: Vá até a rua sem saída que dá para o lixão (A mesma da missão “Death Row”). Antes da entrada do depósito vire à esquerda e atravesse a pequena ponte de ferro vermelha para chegar ao outro lado. Contorne o cais. O Rampage 8 está atrás de um sobrado velho.

Objetivo: Matar 35 membros de gangues em 2:00 minutos

Arma Utilizada: S.P.A.S. 12

- RAMPAGE 9

Distrito: Escobar International

Local: Ao lado da base militar Fort Baxter há uma extensa área gramada. O símbolo está lá, ao lado de umas plantas, no lado direito da base.

Objetivo: Destruir 15 veículos em 2:00 minutos

Arma Utilizada: Minigun Ruger

- RAMPAGE 10

Distrito: Little Havana

Local: Atrás do prédio do El Banco Corrupto Grande, cenário do assalto da missão “The Job” há uma área de carga e descarga nos fundos do edifício. O Rampage está lá.

Objetivo: Matar 10 membros de gangue em 2:00 minutos

Arma Utilizada: Katana

- RAMPAGE 11

Distrito: Little Havana

Local: No coração de Little Havana há um quarteirão constituído por casas típicas de Cuba. No meio do quarteirão há um conjunto de quadras de basquete. O Rampage está lá, embaixo da cesta. Para facilitar, use o prédio do banco (ao fundo) como referência.

Objetivo: Matar 25 membros de gangue em 2:00 minutos

Arma Utilizada: Shotgun

- RAMPAGE 12

Distrito: Little Havana

Local: Praticamente ao lado da Cherry Popper Ice Cream Factory há um edifício que fica em frente da ponte que vem de Starfish Island. Use um helicóptero para alcançar o ícone (indicado com a seta) que está no telhado do prédio.

Objetivo: Matar 25 membros de gangue em 2:00 minutos

Arma Utilizada: Sniper Rifle

- RAMPAGE 13

Distrito: Little Havana

Local: Está nos redores da Sunchine Autos, no telhado de um prédio velho. Use como referência o terreno baldio gramado que está atrás da concessionária. Para chegar ao símbolo, vá de helicóptero ou use as escadas que estão atrás do prédio.

Objetivo: Matar 25 membros de gangue em 2:00 minutos

Arma Utilizada: Kruger Rifle

- RAMPAGE 14

Distrito: Escobar International

Local: O #14 está no telhado do Terminal do Aeroporto (indicado com a seta). Você pode usar um helicóptero para chegar lá, mas há uma maneira mais divertida: arranje um carro potente e rápido (como o Cheetah, Sabre Turbo, etc.), use o anúncio 3D “Vice City Surfing” como rampa e pule até o telhado.

Objetivo: Destruir 12 veículos em 2:00 minutos

Arma Utilizada: Rocket Launcher

- RAMPAGE 15

Distrito: Escobar International

Local: Entre dentro do terminal do aeroporto e dê uma vasculhada na parte dos fundos, atrás dos balcões das empresas aéreas. O Rampage está lá, logo embaixo do Portão de Embarque 9-14.

Objetivo: Matar 25 membros de gangue em 2:00 minutos

Arma Utilizada: S.P.A.S. 12

- RAMPAGE 16

Distrito: Viceport

Local: Nos arredores da Sunchine Autos há uma via que vai para Escobar International. Nesta via há um prédio rosado da Hooker Inn, onde o acesso é feito por uma pista mão-dupla. Entre nesta pista que dá em uma piscina com um lançador de mísseis dentro. Um pouco mais ao fundo está o ícone.

Objetivo: Matar 35 membros de gangue em 2:00 minutos

Arma Utilizada: Grenades

- RAMPAGE 17

Distrito: Viceport

Local: O décimo sétimo ícone da lista está escondido no convés de um navio cargueiro que fica logo na entrada de Viceport, ao fim da Avenida Principal. Dá para chegar lá a pé, a foto aérea te ajuda a ter um ponto de referência mais amplo.

Objetivo: Destruir 15 carros em 2:00 minutos

Arma Utilizada: Rocket Launcher

- RAMPAGE 18

Distrito: Starfish Island

Local: A casa que aparece na foto está situada ao lado da ponte que liga Starfish Island à Little Havana. O problema é que ela é toda fechada. Então, encoste um veículo no muro da casa e use como “degrau” para pular lá dentro. Assim que chegar lá, verá o ícone atrás de um carro Admiral. Antes de pegar o símbolo, entre no Admiral e pule pela a rampa que há no muro da frente. Volte e pegue o Rampage e não perca tempo: pule a rampa, entre no Admiral, vá até a rua e divirta-se!

Objetivo: Matar 35 membros de gangue atropelados em 2:00 minutos

“Arma” Utilizada: Admiral

- RAMPAGE 19

Distrito: Vice Point

Local: Fica no extremo norte da Zona Leste da cidade, atrás de um prédio, nas proximidades do 3221 Vice Point. Use os arranha-céus de Downtown como referência. Assim que entrar na missão corra até o veículo mias próximo e entre dentro dele. A seguir, localize as gangues e mirando para o lado, acabe com eles.

Objetivo: Matar 30 membros de gangue de dentro de um carro em 2:00 minutos

Arma Utilizada: Uz-I 9mm

- RAMPAGE 20

Distrito: Vice Point

Local: Fica no extremo norte de Vice Beach, atrás de um muro que dá para a rua. Se você ver bem, ele está ao lado de uma das suas safehouses.

Objetivo: Matar 25 membros de gangue em 2:00 minutos

Arma Utilizada: .357

- RAMPAGE 21

Distrito: Vice Point

Local: Dentro do North Point Mall, vá até o segundo piso. O Rampage está entre as folhagens de uma ilha em frente à loja de som Countdown Vinyl.

Objetivo: Matar 30 membros de gangue em 2:00 minutos

Arma Utilizada: Rocket Launcher

- RAMPAGE 22

Distrito: Vice Point

Local: Ele é um dos mais visíveis de todos. Está na entrada leste do North Point Mall.

Objetivo: Matar 35 membros de gangue de dentro de um carro em 2:00 minutos

Arma Utilizada: M-4

- RAMPAGE 23

Distrito: Vice Point

Local: Vá até a ponte que liga Vice Point à Leaf Links. Dê uma olhada no cais do lado direito da ponte. O Rampage está lá, atrás do prédio onde mora Mercedes.

Objetivo: Matar 20 membros de gangue de dentro de um carro em 2:00 minutos

Arma Utilizada: Chainsaw

- RAMPAGE 24

Distrito: Vice Point

Local: Em Vice Point há um conjunto de casas de estilo cubano no fim da Washington Street, que termina na praça rotatória da foto. Para se localizar, veja a posição do WK Chariot Hotel (no fundo à esquerda). O local da foto está ao norte da construção de Avery Carrington, que fica na mesma rua.

Objetivo: Matar 35 membros de gangue de dentro de um carro em 2:00 minutos

Arma Utilizada: Uz-I 9mm

- RAMPAGE 25

Distrito: Vice Point

Local: A caveira está no topo do trampolim do hotel Standing Vice Point, um dos conjuntos de edifícios mais marcantes da cidade. Vá por trás, pela areia da praia e suba o morrinho verde para ter acesso à piscina do hotel.

Objetivo: Matar 10 membros de gangue em 2:00 minutos

Arma Utilizada: .308 Sniper

- RAMPAGE 26

Distrito: Vice Point

Local: Assim como o 25 este também está no Standing Vice Point, só que na área gramada, em frente da piscina do hotel. Você consegue achá-lo dando a volta pelos prédios ou indo pela praia.

Objetivo: Matar 30 membros de gangue em 2:00 minutos

Arma Utilizada: S.P.A.S. 12

- RAMPAGE 27

Distrito: Washington Beach

Local: Vá até o condomínio que fica ao lado da construção que você detonou na missão “Demolition Man”. O símbolo está no pátio ao lado de uma parede rosada.

Objetivo: Matar 25 membros de gangue em 2:00 minutos

Arma Utilizada: MP

- RAMPAGE 28

Distrito: Washington Beach

Local: Ele está no estacionamento da cobertura do shopping de Ocean Beach, ao lado do Hospital e do Hotel Harrison. Você pode chegar lá por meio de uma pista caracol nos fundos do shopping.

Objetivo: Matar 25 membros de gangue em 2:00 minutos

Arma Utilizada: Shotgun

- RAMPAGE 29

Distrito: Washington Beach

Local: Em frente à loja de roupas Rafael's existe um prédio rosado com uma placa escrito "TO LET". O portão está encostado. Entre nele e ache o ícone que está escondido na área externa do prédio.

Objetivo: Matar 20 membros de gangue em 2:00 minutos

Arma Utilizada: Chainsaw

- RAMPAGE 30

Distrito: Ocean Beach

Local: Ele está em frente à área gramada do prédio da The Ocean View Medical Foundation, atrás do hospital. Para pegar o símbolo use um carro como "degrau".

Objetivo: Matar 25 membros de gangue em 2:00 minutos

Arma Utilizada: M-4

- RAMPAGE 31

Distrito: Ocean Beach

Local: Este é um dos mais bem escondidos de todos. A foto aérea só esta aí para te facilitar. Na mesma rua da Pay'n'Spray de Ocean Beach, em frente ao resort Marina Sands (prédio bege da foto) há um condomínio de sobrados verdes muito arborizado.

Objetivo: Matar 10 membros de gangue em 2:00 minutos

Arma Utilizada: Katana

- RAMPAGE 32

Distrito: Ocean Beach

Local: No telhado do prédio vizinho ao do estacionamento verde, o mesmo onde Tommy encontra Lance na missão "Guardian Angels". Vá até lá de helicóptero.

Objetivo: Matar 25 membros de gangue em 2:00 minutos

Arma Utilizada: .308 Sniper Rifle

- RAMPAGE 33

Distrito: Ocean Beach

Local: Vá até o a parte sul da orla da praia com um excelente carro off-road, como o Sandsking. O Rampage está lá, próximo ao farol.

Objetivo: Matar 30 membros de gangue atropelados em 2:00 minutos

- RAMPAGE 34

Distrito: Ocean Beach

Local: No extremo sul da Ocean Drive, na área gramada ao norte do farol.

Objetivo: Matar 30 membros de gangue em 2:00 minutos

Arma Utilizada: Motolov Cocktails

- RAMPAGE 35

Distrito: Ocean Beach

Local: Na parte do mar que fica no sul de Vice City, entre Ocean Beach e Viceport existem três palafitas abandonadas. Usando um helicóptero ou um barco vá até a construção que não tem telhado. O último Rampage da lista está no segundo piso da palafita. Detone barcos à vontade. Mas não destrua seu veículo, pois não terá como sair da palafita! Se não conseguir completar o Rampage, tente de novo, mas entre no seu helicóptero e voe até Ocean Beach. Lá, você termina o serviço numa boa...

Objetivo: Explodir 10 veículos em 2:00 minutos

Arma Utilizada: Rocket Launcher

Sparrow Chopper Checkpoint

- Descrição:

Outro dos inúmeros desafios de Vice City é o Chopper Checkpoint, que é um circuito onde você tem que coletar checkpoints que estão em lugares de acesso mais difícil. Somente praticando você conseguirá passar por todos os círculos rosa sem danificar o helicóptero. Para isso você terá que pilotar o Sparrow com habilidade e não deixar que as hélices batam nos postes e nas paredes dos prédios.

- Localização:

Existem quatro lugares onde é possível encontrar o Chopper Checkpoint. E são eles:

- Ocean Beach Chopper Checkpoint:

Está no telhado de um dos sobrados de Ocean Beach, em frente ao shopping subterrâneo. Para chegar lá complete o desafio PCJ Playground até o final.

- Vice Point Chopper Checkpoint:

Em frente ao Links View Apartment há um quarteirão com um terreno baldio no meio. Entre no terreno e atravesse as cercas de madeira. O Sparrow está lá.

- Little Haiti Chopper Checkpoint:

Está no topo de um do sobrados velhos do Little Haiti. Para chegar lá, execute o Unique Jump 5.

- Downtown Chopper Checkpoint:

O Sparrow está parado no pátio alto de um dos arranha-céus de Downtown. É o mesmo edifício em que Tommy começa o trajeto com a moto na missão “G-Spotlight”.

Rifle Range

- Descrição:

O Rifle Range é um desafio que testa suas habilidade no tiro. Para dizer a verdade esta prova é uma cópia da primeira fase da missão “The Shootist”, do Malibu Club. O objetivo aqui é bater os 30 pontos, acertando os alvos amarelos. Lembre-se que os do fundo valem três pontos, os do meio dois pontos e os mais pertos um ponto. Uma dica: concentre-se em acertar os alvos do fundo.

- Onde se encontra:

Na Ammu-Nation em Downtown.

- Recompensa: $ 500

Unique Jumps

Sabe aquelas manobras incríveis em câmera lenta de filmes de perseguição? Em GTA: Vice City existe algo similar, chamado de Unique Jumps (Saltos Únicos), executados por meio de rampas feitas especialmente para pulos de tirar o fôlego, e que devem ser feitos com veículos rápidos para saírem perfeitos. Sempre que ver uma rampa no mapa, observe-a, estudando o terreno. Daí, pegue o carro e vá no pau... Não interessa se estourar o veículo inteiro, pois pode te render uma boa grana. Para te facilitar, aqui está o mapa e a lista com todos eles. No lado esquerdo da página estão as fotos das rampas e o do lado direito fotos tiradas em câmera lenta do veículo executando a manobra radical. Estes seguem o mesmo esquema dos Rampages, você pode fazer na ordem que quiser. E aqui vai a relação da grana que você ganha completando estes desafios:

1º Unique Jump - $ 100
2º Unique Jump - $ 200
3º Unique Jump - $ 300
4º Unique Jump - $ 400
5º Unique Jump - $ 500
6º Unique Jump - $ 600

7º Unique Jump - $ 700
8º Unique Jump - $ 800
9º Unique Jump - $ 900
10º Unique Jump - $ 1000
11º Unique Jump - $ 1100
12º Unique Jump - $ 1200

13º Unique Jump - $ 1300
14º Unique Jump - $ 1400
15º Unique Jump - $ 1500
16º Unique Jump - $ 1600
17º Unique Jump - $ 1700
18º Unique Jump - $ 1800

19º Unique Jump - $ 1900
20º Unique Jump - $ 2000
21º Unique Jump - $ 2100
22º Unique Jump - $ 2200
23º Unique Jump - $ 2300
24º Unique Jump - $ 2400

25º Unique Jump - $ 2500
26º Unique Jump - $ 2600
27º Unique Jump - $ 2700
28º Unique Jump - $ 2800
29º Unique Jump - $ 1900
30º Unique Jump - $ 3000

31º Unique Jump - $ 3100
32º Unique Jump - $ 3200
33º Unique Jump - $ 3300
34º Unique Jump - $ 3400
35º Unique Jump - $ 3500
36º Unique Jump - $ 3600

E acredite... O Sentinel XS bege usado para tirar as fotos ainda está inteiro na garagem...

Boa sorte...

Unique Jumps

WikiGta

- UNIQUE JUMP 1

Distrito: Downtown

Local: Em frente à Ammu-Nation existe um prédio com uma longa escadaria, que servirá de rampa. Você faz este salto na missão “Hog Tied”.

- UNIQUE JUMP 2

Distrito: Downtown

Local: A rampa do segundo salto está na cobertura do Hospital. Para chegar aí, pegue uma moto rápida e faça o caminho da missão “G-Spotlight”.

- UNIQUE JUMP 3

Distrito: Downtown

Local: Este salto é feito sobre a ponte que liga Downtown à Prawn Island. Você também o executa na parte final da missão citada anteriormente.

- UNIQUE JUMP 4

Distrito: Downtown

Local: Vá no prédio da missão do Interglobal Films e suba o elevador. No escritório, corra até a janela com a moto e estoure o vidro.

- UNIQUE JUMP 5

Distrito: Little Haiti

Local: Observe o radar na foto. Este salto está a norte da Kaufman Cabs, na mesma rua que dá acesso ao Phi'ls Place. As tábuas de madeira são as rampas desta vez. O carro irá voar, cair no telhado vizinho e a seguir se espatifar no letreiro.

- UNIQUE JUMP 6

Distrito: Little Haiti

Local: O que torna este salto mais difícil é que a rampa está meio torta em relação ao caminho. Então, pegue impulso e na hora H vire um pouco o veículo para alinhá-lo. Ele voará, baterá no telhado das casas e capotará na rua.

- UNIQUE JUMP 7

Distrito: Little Haiti

Local: Para poder pular por esta rampa, pegue impulso correndo na rua de trás, passe no meio das duas casas velhas e salte. O carro voará sobre o rio canalizado e vai bater na parede dos fundos da Pay'n'Spray.

- UNIQUE JUMP 8

Distrito: Little Havana

Local: Vá até o local onde você escondeu o tanque da missão "Sir, Yes Sir!". Vire à direita na areia quando avistar uma construção amarela. Vire à direita de novo e verá uma rampa. Siga por ela e acelere, mantendo o seu carro alinhado até chegar ao salto.

- UNIQUE JUMP 9

Distrito: Escobar International

Local: Entre na via que vai ao aeroporto e em seguida no portão ao lado do Terminal. Dirija-se em direção ao prédio da Vice Transport. O carro voará sobre a via e baterá o prédio.

- UNIQUE JUMP 10

Distrito: Escobar International

Local: Em frente ao Terminal Principal existe um anúncio em 3D. Observe que a parte de trás da onda é uma rampa. Pegue impulso na pista de trás, acelere e mande ver. Você vai pousar no telhado do Terminal.

- UNIQUE JUMP 11

Distrito: Escobar International

Local: Entre na área do aeroporto. A rampa está no final de uma das pistas. Dependendo da intensidade que você for, pode cair antes, em cima ou depois da cerca do aeroporto.

- UNIQUE JUMP 12

Distrito: Escobar International

Local: Corra até esta rampa e voe. Se você se alinhou bem, o carro irá passar por cima do corredor de embarque e cair no outro lado sem danos.

- UNIQUE JUMP 13

Distrito: Escobar International

Local: É a mesma coisa dos saltos anteriores, só que em outra rampa. Acelere ao máximo e vá. Dependendo da intensidade, seu carro poderá bater na parede e cair no chão.

- UNIQUE JUMP 14

Distrito: Escobar International

Local: Segue o mesmo padrão dos outros. Vá fundo e salte. Você pode cair embaixo ou passar por cima do corredor de embarque.

- UNIQUE JUMP 15

Distrito: Escobar International

Local: Não parece, mas a placa amarela no chão vai render o 15º salto. Pise fundo e espere o carro voar até bater com tudo no radar. Se tiver sorte, pode recuperar o veículo depois do salto.

- UNIQUE JUMP 16

Distrito: Escobar International

Local: Do outro lado do radar existe outra rampa. Pule nela.

- UNIQUE JUMP 17

Distrito: Starfish Island

Local: Para chegar aí, preste atenção no radar. Entre com uma moto no beco e depois no portãozinho. A “rampa” é uma escada que está atrás da casa. Vá fundo e voe. Para não cair, assim que pular, freie.

- UNIQUE JUMP 18

Distrito: Vice Point

Local: Este é um dos saltos mais complicados da lista. Só pode ser feito com um veículo muito ágil, como a Sanchez. Pegue-a e contorne a curva do Malibu Club acelerando ao máximo e vá alinhado à rampa. Vá rápido para não cair no rio.

- UNIQUE JUMP 19

Distrito: Vice Point

Local: Na mesma área gramada do Salto 18 existe outra rampa. Pule por ela. Seu carro irá voar sobre a outra rua e cair na calçada da praça da delegacia de polícia se o salto for perfeito. Ao lado deste está o de Nº 23.

- UNIQUE JUMP 20

Distrito: Vice Point

Local: Vá até a obra de Avery Carrington e suba com uma moto rápida até o ponto mais alto da obra. Uma das extensas vigas vermelhas que aponta para o norte servirá como apoio. Siga alinhado a ela e mande ver.

- UNIQUE JUMP 21

Distrito: Washington Beach

Local: Pegue impulso pela rua atrás da delegacia e voe pela rampa até chegar do outro lado.

- UNIQUE JUMP 22

Distrito: Washignton Beach

Local: O Salto 22 é o oposto do Salto 21. A oeste da delegacia de Washington Beach há uma ponte. Ao lado desta ponte, há um banco de areia que servirá como rampa. Pegue bastante impulso e voe sobre o pequeno rio.

- UNIQUE JUMP 23

Distrito: Washignton Beach

Local: Ao lado da praça da delegacia de Washington Beach há um conjunto de prédios com duas rampas. É por lá que você começa a missão PCJ Playground.

- UNIQUE JUMP 24

Distrito: Washignton Beach

Local: Vá até a Ocean Drive e repare na escada lateral de um dos prédios. Pegue impulso na área gramada da orla e pule. O salto será espetacular!

- UNIQUE JUMP 25

Distrito: Washignton Beach

Local: No extenso beco da Ocean Drive há outra escada que servirá como rampa.

- UNIQUE JUMP 26

Distrito: Washignton Beach

Local: No mesmo estilo do anterior, só que mais ao sul.

- UNIQUE JUMP 27

Distrito: Washignton Beach

Local: Mais ao sul há uma rampa aparentemente inútil. Pule nela e faça outro salto incrível!

- UNIQUE JUMP 28

Distrito: Ocean Beach

Local: Subindo a pista caracol você estará na cobertura do shopping de Washington Beach. Use a rampa e pule em direção leste. Você irá cair no telhado do prédio da frente.

- UNIQUE JUMP 29

Distrito: Ocean Beach

Local: Para fazer o Salto 29 terá que fazer o 28. Assim que cair no telhado do prédio da frente, siga em diante até achar uma rampa acentuada no outro lado e pule.

- UNIQUE JUMP 30

Distrito: Ocean Beach

Local: Este salto no beco da Ocean Drive é diferente dos outros, pois segue na direção contrária. Vá com uma moto boa e salte por esta rampa.

- UNIQUE JUMP 31

Distrito: Ocean Beach

Local: Suba até o último andar do estacionamento. Você verá uma rampa. Pegue impulso e salte com tudo. Se o salto for perfeito, o carro cairá na cobertura do prédio vizinho.

- UNIQUE JUMP 32

Distrito: Ocean Beach

Local: Ao lado da Pay'n'Spray de Ocean Beach há uma garagem com uma escada grande. Use-a para pular sobre o galpão. Tome impulso pelo beco que está atrás de você.

- UNIQUE JUMP 33

Distrito: Ocean Beach

Local: Vá no embalo do Salto 32. Siga em linha reta e pule por esta rampa.

- UNIQUE JUMP 34

Distrito: Ocean Beach

Local: Na Marina entre no Píer 1 e acelere ao máximo com a moto.

- UNIQUE JUMP 35

Distrito: Ocean Beach

Local: Vá no embalo do Salto 34 e pule com tudo.

- UNIQUE JUMP 36

Distrito: Prawn Island

Local: O Salto 36 está no topo de um dos prédios velhos. Use a rampa que aparece na missão “Martha’s Mug Shot” e suba com a moto até aí. Depois, pule e irá cair dentro do estúdio. Mas tem um detalhe: é bom comprar o Interglobal antes de executar este Salto.

Parte 4

Armas, Veículos & Vestuário

Armas

A série Grand Theft Auto, como já se sabe, é uma inversão de moral. No jogo, você é o bandido e não o herói. E como bandido, faz muitos trabalhos sujos, como tiroteios, assassinatos, ofensivas... Mas para isso, precisa de equipamentos adequados para o serviço (você não luta com gangues e máfias usando um estilingue, certo?). Então, por isso o jogo disponibiliza um arsenal de armas completo, que vai desde pistolas até lança-foguetes, passando por serras elétricas, espadas, escopetas, rifles de assalto entre outras coisas. As armas de fogo podem ser compradas em lojas chamadas Ammu-Nation, que estão espalhadas pelos bairros de Vice City ou podem ser encontradas em lugares escondidos no mapa. Facas, martelos e tacos podem ser adquiridos em Hardware Stores. Além disso existe outro lugar, o Phil's Place. Nele você compra todo tipo de artilharia pesada. Todo este acerto está dividido em 10 categorias distintas:

Obs.: As fotos das armas não estão na mesma escala.

Categorias

> Fist

- Este primeiro slot é destinado aos punhos de Tommy, que podem ser usados para dar muita porrada. Aqui só existe uma arma:

- Brass Knucles

A única arma do slot é esta, o soco-inglês. Ele não parece ser grande coisa, porém deixa o soco de Tommy mais forte. Ele é silencioso, bom para matar inimigos com descrição e mais rapidez.

> Handguns

- O segundo slot é de outro tipo de “arma”: ferramentas que deveriam ser usadas para serviços cotidianos podem virar máquinas mortíferas nas mãos de Tommy. Elas podem ser compradas somente nas três lojas de ferragens. Este slot é o mais diversificado de todos:

- Baseball Bat

É um simples taco de baseball.

- Chainsaw

É a mais potente e destruidora de toda a categoria. Com a serra elétrica é possível mandar vários inimigos longe de uma vez, o que te garante proteção. A maneira ideal para usá-la é quando há um bando de capangas bem perto de você. Mesmo sendo forte e letal é uma arma pesada e Tommy corre lentamente quando está segurando-a.

- Hammer

Este é um martelo comum, usado na missão “Jury Fury”, de Ken Rosenberg.

- Katana

Katana é uma espada samurai de origem japonesa. Depois da serra elétrica é a arma mais letal da categoria. Seu corte é muito poderoso e é capaz de arrancar cabeças de seus inimigos.

- Golf Club

Taco de golfe usado pela gangue dos velhinhos sitiada em Leaf Links. Tem o mesmo poder de ataque que um cassetete Nightstick.

- Knife

É a arma ideal para matar em silêncio de maneira discreta, sem chamar a atenção. É um utensílio de pequeno porte e muito prático.

- Nightstick

Cassetete usado pelos tiras. Não tem muito poder de destruição. É usado para bater nos caras que enchem o saco da polícia, inclusive você.

- Machete

Facão que tem a finalidade de cortar mato. Ele é mais poderoso que o martelo e a chave de fenda, sendo o terceiro no ranking. Sua lâmina é bem forte.

- Meat Clever

Outro facão afiado à altura do Machete. Este modelo é destinado a açougueiros, pois foi desenhado para o corte de carne. Tem o mesmo poder de destruição do facão.

- Screwdriver

Uma chave de fenda aparentemente inofensiva. É a arma mais barata à venda em Vice City.

> Pistols

- A terceira categoria diz respeito aos revólveres, armas leves de mão, boa para quando é preciso correr e atirar ao mesmo tempo. Este slot é composto por duas armas totalmente opostas:

- 9mm Pistol

Esta é arma mais usada pelas gangues de rua e pela polícia. Uma das únicas em que é possível disparar e correr ao mesmo tempo. A pistola 9mm tem tiros rápidos, porém fracos, sendo necessários três ou mais tiros para eliminar um inimigo. Cada cartucho da arma carrega 17 balas.

- .357 Pistol

Este revólver manual funciona no sistema de roleta e seu tiro é muito poderoso, letal. É capaz de matar um sujeito com um só disparo. Seu cano é mais alongado que o da 9mm, a arma tem espaço para até 6 balas e mais pressão. Tanto que Tommy atira usando as duas mãos.

> Shotguns

- O quarto slot é das espingardas calibre 12, armas poderosas e com muito impacto. Como estas armas são mais pesadas, Tommy fica incapacitado de correr quando porta uma delas. Para conseguir melhor aproveitamento do enorme poder de impacto, use-a somente contra alvos à curta distância. Este slot é interessante, pois é formado por três tipos de escopetas distintas:

- Shotgun

Esta arma é caracterizada por um cano mais longo que as outras, sempre na cor cinza e com detalhes em madeira. Ela é a única equipada com o apoio para braço. Esta é a calibre 12 mais precisa de todas e cada carga suporta 7 cartuchos.

- Stubby Shotgun

Outra arma muito forte, a Stubby é a melhor em termos de impacto, sendo capaz de neutralizar até três inimigos próximos de uma só vez. Você pode reconhecê-la facilmente pelo fato de ser toda preta, pelo suporte especial no cano de recarga e também por ser mais compacta que as outra da categoria.

- S.P.A.S. 12

Conhecida também como “Combat Shotgun”, esta escopeta modificada é toda cinza, com uma estrutura especial em cima do cano. Para dizer a verdade é a mais poderosa das espingardas, pois ela é capaz de soltar até 7 tiros sem recarregar, o que é suficiente para explodir carros inimigos e viaturas em um instante.

> Machine Pistols

- O quinto slot é o das submetralhadoras, armamento mais potente que as pistolas e usado por agentes. Estas armas são as melhores do jogo comparadas na relação de poder de destruição com mobilidade, pois além de acabar rapidamente com o inimigo, são leves e permitem Tommy correr rápido se for preciso. Normalmente cada pente abriga 30 balas. Boa para ser usada em alvos à curta e média distância. Dividem-se em quatro tipos distintos:

- Tec9

É a mais simples do grupo, porém é uma arma precisa e muito rápida, com a capacidade de dar rajadas de tiros de 9mm de uma vez só, o que é bom em ofensivas. O pente com as balas fica logo à frente do gatilho. O cano é o mais curto da categoria e tem uma agilidade satisfatória.

- Mac

Mais potente que a Tec9, é uma arma precisa e muito rápida, com a capacidade de dar rajadas de tiros de 9mm de uma vez só. É a única Machine Pistol que permite correr e disparar ao mesmo tempo. Assim como as outras SMG, é uma arma portátil e leve.

- Uz-i 9mm

É uma das melhores do slot, pois é mais equipada e sofisticada que as anteriores. Tem dimensão maior e seu tiro é mais poderoso. É também a arma mais encontrada no mapa de Vice City, o que é uma vantagem, pois permite acesso direto sem ter de gastar dinheiro. Juntamente com a MP é usada pelos agentes do FBI.

- MP

Simplesmente a melhor e mais poderosa SMG. Seus tiros são muito rápidos e mais potentes que o das outras armas da categoria. Conta com uma pequena mira na ponta do cano alongado. Seu pente é mais curvo e tem maior tamanho, assim como toda a arma. E o melhor de tudo é que ela é leve. Porém é mais rara e só perde para a Uz-i neste quesito.

> Assault Rifles

- A gama de GTA não seria completa se não tivesse a parte dos rifles de assalto. Usado por exércitos e terroristas, essas são as melhores armas do jogo, pois unem a precisão de um rifle com o poder de impacto do tiro concentrado, que é capaz de explodir cabeças. As armas desta categoria, junto com os rifles Sniper, a M-60 e a Rocket Launcher, são as únicas em que pode se ter mira em primeira pessoa. Porém são grandes e limitam os movimentos de Tommy:

- Kruger

Um fuzil comum, porém poderoso. Tem suporte alongado para os braços e pente mais curto do que o M-4. Não perde para o outro em poder de destruição, mas sim em rapidez na hora de disparar.

- M4

Uma das armas oficiais do exército americano, o M4 é o irmão menor do lendário M16 e da metralhadora M-60. Ele é menor que o M16 porém seu tiro também tem impacto. Ele é muito preciso, seu cartucho é mais longo e tem um desenho inconfundível.

> Thrown Weapons

- As granadas fazem parte do arsenal de guerra e também de GTA: Vice City. Existem dois modelos distintos: as granadas manuais e as eletrônicas:

- Grenade

Pequeno projétil rudimentar, mas com alto poder de devastação. Assim que lançar uma, saia correndo pois ela é muito destruidora. Este tipo de granada é ideal para ser usada em grupos numerosos de inimigos que estão à média e longa distância.

- Remote Grenade

Tem o mesmo poder de destruição de uma granada convencional, mas é mais avançada, pelo fato de ser eletrônica, acionada através de controle remoto. Boa para emboscadas, pois se pode esperar pelo momento ideal para a explosão. Outra coisa exclusiva desta arma é que ela pode ser acoplada secretamente em veículos, fazendo os chamados carros-bomba. É perfeita para uma cilada.

- Motolov Cocktails

Os tradicionais coquetéis explosivos americanos também estão presentes em Vice. Chegam a ser mais poderosos e potentes que as granadas. Mas também são mais perigosos. Escolha a hora certa e jogue com toda a força, pois a explosão do Motolov é muito forte.

> Heavy Artillery

- Este é o slot mais divertido de todos. Não é nada menos que artilharia pesada. Pode deixar o andar de Tommy lento, mas é uma variedade grande, que vai desde lança-chamas, passando por metralhadoras até bazucas! Destruição total...

- Flame Thrower

Lança-chamas usado em terrenos rurais. É composto por um cano central e tanques de alimentação, onde fica o combustível. Solta labaredas potentes que torram os seus inimigos em instantes, fazendo-os virar churrasquinho. Para aproveitar ao máximo seu potencial, use-a somente a curtas distâncias. Mas tome cuidado, pois os efeitos desta arma não podem ser controlados...

- M60

A metranca usada por Rambo em seus filmes de ação também está em Vice City. É a arma topo de linha do arsenal americano, contando com alto poder de impacto e precisão: é a verdadeira máquina mortífera. Seus tiros são mais lentos que o fuzil M-4, porém é a versão modificada mais poderosa. Tommy a usa na ofensiva aérea da missão “Phnom Penh '86”.

- Minigun Ruger

Metralhadora rotativa de seis longos canos, esta arma é a segunda mais destruidora de Vice City. Este modelo ficou consagrado no filme “Exterminador do Futuro 2” (1991). O nível de precisão da Minigun é incrível. Tem excelente performance em inimigos que estão em pequena, média e longa distância, além de explodir instantaneamente veículos.

- Rocket Launcher

Este é o equipamento mais poderoso de todos deste GTA. É a mais destruidora das armas. O Rocket Launcher é capaz de lançar mísseis a alvos à longa distância. Mesmo sendo a melhor, tome muito cuidado: somente atire em lugares abertos e fique atento com os alvos próximos, porque se explodi-los, você irá para os ares também...

> Sniper

- Para acertar alvos com a máxima precisão à longa distancia, não poderia faltar o slot dos rifles Sniper, armas de alta precisão e poder, instrumento fundamental dos atiradores de elite.

- Sniper Rifle

Este modelo era usado principalmente em safáris na África. O Sniper Rifle tem acabamento todo em madeira, sendo discreto. Em termos de precisão é o melhor rifle da categoria. Sua luneta é formada por uma mira manual com zoom, o que garante tal performance.

- .308 Sniper

Rifle visualmente mais sofisticado que o outro, sua mira é a laser. Porém seu grau de precisão varia com alvos próximos e alvos distantes, o que pode ser uma desvantagem. Seu tiro também é potente.

Lojas

- Em Vice City, existem três lugares distintos onde se podem comprar armamentos, são eles a Ammu-Nation, as Hardware Stores e o Phil's Place. Aí vêm mais detalhes:

> Ammu-Nation

- A tradicional loja de armamentos de toda a série GTA tem três filiais em Vice City e cada uma delas vende armas diferentes. Você pode localizá-las no mapa pelo símbolo do revólver. Para adquirir alguma coisa, ande até a marca rosa. Use as setas **"para esquerda"** e **"para direita"** para escolher. Aparecerá a arma e o preço. Se quiser efetuar a compra, aperte **SHIFT** ou **Barra de Espaço**. O dinheiro será debitado e a arma entrará no seu arsenal. Se quiser sair aperte **F** ou **ENTER**. Confira a relação de cada uma:

Ocean Beach –

- Armamento Disponível –

Arma	Preço:
9mm Pistol	$ 100
Mac	$ 300
Shotgun	$ 500
Kruger	$ 1000
Body Armor	$ 200

Vice Point – North Point Mall

- Armamento Disponível –

Arma	Preço:
9mm Pistol	$ 100
Uz-i	$ 400
Stubby Shotgun	$ 600
Sniper Rifle	$ 1500
Grenades	$ 300
Body Armor	$ 200

Downtown –

- Armamento Disponível –

Arma	Preço:
.357	$ 2000
MP	$ 3000
S.P.A.S. 12	$ 4000
M-4	$ 5000
.308 Sniper	$ 6000
Body Armor	$ 200

> Hardware Stores

- São as chamadas “Hardware Stores” de Vice City. Aparentemente elas não parecem oferecer perigo nenhum, pois são basicamente lojas de materiais para construção e reforma. Entrando lá Tommy pode comprar itens diversos que vão desde chave de fenda, passando por espada samurai até serra elétrica. Assim como a Ammu-Nation, existem três estabelecimentos em lugares diferentes.

BUNCH OF TOOLS – Washington Beach

- “Armamento” Disponível –

“Arma”	**Preço:**
Screwdriver	$ 10
Hammer	$ 20
Meat Clever	$ 50
Baseball Bat	$ 80
Machete	$ 100

TOOLED UP – North Point Mall - Vice Point

- “Armamento” Disponível –

Arma	**Preço:**
Screwdriver	$ 10
Hammer	$ 20
Meat Clever	$ 50
Knife	$ 90
Katana	$ 300

SCREW THIS – Little Havana

- “Armamento” Disponível –

Arma	Preço:
Screwdriver	$ 10
Hammer	$ 20
Meat Clever	$ 50
Machete	$ 100
Chainsaw	$ 500

> Phil’s Place

- O Phil’s Place fica no Little Haiti, a noroeste da Kaufman Cabs. É o local onde Phil Cassidy se diverte com suas bombas caseiras. No local há um trailer, uma cabana velha e um galpão. No Phil’s Place você encontra somente artilharia pesada: metralhadoras, bazucas, granadas de controle remoto, etc. Seus preços são muitos elevados em relação às armas da Ammu-Nation e só estarão disponíveis após a missão “Boomshine Saigon”.

- Armamento Disponível –

Arma	Preço:
Remote Grenade	$ 1000
Minigun Ruger	$ 10 000
Rocket Launcher	$ 8000
M-60	$ 8000

Armas Grátis

Se você souber usar com inteligência esta parte do Guia, pode descartar totalmente o que foi dito no item anterior sobre as lojas de armas. Isso economiza muita grana e te garante armamento de uma maneira rápida e simples. Aqui vai uma lista mostrando o nome de cada item e onde encontrá-lo. Divirta-se e economize bastante...

> Fist

*** Brass Knucles –** No beco, ao lado do Ocean View Hotel e do taco de baseball, o soco-inglês está nas portas dos fundos de outro prédio.

> Handguns

*** Baseball Bat –** Vá atrás do Ocean View Hotel. Ele estará em uma da porta dos fundos do prédio.

*** Chainsaw –** Observe a posição no radar da foto. Na mesma quadra da Pay'n'Spray de Ocean Beach há um conjunto de sobrados germinados. Entre pela porta que está no segundo piso da casa da foto a seguir. Você estará no apartamento 3C.

Caminhe até o banheiro, que está ao lado. Repare que as paredes e o chão estão repletos de marcas de sangue. A serra elétrica está lá.

*** Golf Club –** Entre no clube de golfe de Leaf Links. O taco de golfe está atrás do casarão.

*** Nightstick –** Vá até o distrito policial de Washington Beach. Entre e vire à esquerda. O cassetete estará no vestuário da polícia, ao lado do traje Cop. Se estiver na rua, mate um policial e terá acesso a um cassetete e a uma 9mm.

*** Knife –** Em frente ao Pole Position Club, em Ocean Beach há um beco ao lado do prédio dos toldos escuros no fundo (observe a foto à esquerda). Entre nele e siga um pouco mais à frente. A faca estará nos fundos deste prédio.

*** Machete –** Vá até o começo da ponte de Starfish Island, que fica ao lado do prédio destruído na missão “Demolition Man” (Observe a foto da página seguinte). Caminhe até a parte esquerda do portal rosa. O facão está na parte de pedestres da ponte.

*** Meat Clever –** Esta atrás do restaurante Well Stacked Pizza, em Vice Point, praticamente ao lado da moto Pizzaboy.

> Pistols

*** 9mm Pistol –** Vá até a Marina, em Ocean Beach, local onde fica o iate do Colonel Cortez. Suba os degraus e vá até a pequena área arborizada. A 9mm está lá. Se matar um policial, terá acesso a ela. Também está disponível na construção de Avery Carrington. Basta entrar lá e caminhar até o fundo.

> Shotguns

*** Shotgun –** Existem três lugares possíveis para encontrá-la. O primeiro deles fica na Ocean Drive. Siga para o norte, em direção aos edifícios brancos (Standing Vice Point) que estão em Washington Beach. Ande pela pista de cooper da orla da praia. Você verá a shotgun atrás de um banco de concreto.

O segundo lugar é a cobertura do shopping de Washington Beach. Para chegar lá, suba a pista em caracol do estacionamento até chegar ao telhado do shopping.

O terceiro lugar é no porão do Vercetti Estate. Desça as escadas até o fim e entre na sala em frente. A shotgun está lá.

*** S.P.A.S. 12 –** Em frente aos terminais do Escobar International, existe um anúncio gigante em 3D com o tema “Vice City Surfing”. A Combat Shotgun está atrás dele.

> Machine Pistols

*** Mac –** Há um pátio de cargas em Viceport, ao lado da Boatyard. Nele há uma cerca e sempre há também uma van Pony estacionada. O Mac está ao lado da van.

*** Uz-i 9mm –** Em Prawn Island, vá até a mansão no meio da ilha, onde há um Gang Burrito estacionado. Suba na varanda, pois a Uz-i estará lá. Em Downtown, há em frente ao bar de Big Mitch Baker um prédio onde tem escadas. A Uz-i 9mm está embaixo da escada.

> Assault Rifles

*** M-4 –** Em Little Haiti, nos arredores do casebre de Auntie Poulet. Como referência, vá até o prédio rosado que tem um letreiro de hambúrguer. Entre no beco onde há um ícone Police Bribe e siga reto. O M-4 está escondido entre as cabanas. Em Starfish Island, está na mesma sala onde está a Shotgun. O M-4, junto com um colete e um ícone Health estarão lá. Há ainda um local em Little Havana, na rua do Robina's Cafe, no terreno baldio que dá para o aeroporto atrás das casas.

> Thrown Weapons

*** Grenade –** Em Little Havana, ao sul do El Banco Corrupto Grande existe uma rua que dá na Avenida Principal. Lá existe um conjunto de quadras de basquete cercadas. As granadas estão no meio do conjunto. O segundo local é nos fundos da delegacia de Washington Beach onde há um estacionamento.

*** Motolov Cocktails –** Em Downtown, atravesse o beco do Hyman Condo. Você estará em frente ao Tacopalypse Bar. O motolov está na área de dentro do bar, mais ao fundo.

> Heavy Artillery

*** Flame Thrower –**Em Viceport, siga pela rua da Boatyard e vá até o fundo. Na curva para a direita há um galpão com várias garagens. Outro local é na mansão da missão “V.I.P.”. Atrás dela, há uma piscina com o formato do logotipo da Rockstar. O Flame Thrower está dentro da piscina.

*** Rocket Launcher –** Da Sunchine Autos, siga ao sul, em direção à Viceport. Vire à direita e pegue a via que vai para o aeroporto. Você verá um prédio rosado. Saia da via e vá para o edifício. O lança-foguetes está na piscina do hotel.

> Sniper

*** Sniper Rifle –** No Vercetti Estate existe um labirinto verde. Entre nele e encontrará o Sniper Rifle. Ele também está no pilar direito da South Bridge (ponte que liga Ocean Beach a Viceport). Para chegar lá, vá até Viceport e pule com muito cuidado da proteção para cair no concreto. Ande devagar e vire. O rifle está lá.

*** .308 Sniper –** Em Little Havana, ao lado do Robina's Cafe Cubano há um letreiro da Kaufman Cabs. O .308 está lá em cima, ao lado dele. Para chegar até lá, atravesse o terreno baldio até encontrar escadas. Suba-as e vá pulando os telhados até chegar ao rifle.

Veículos

Pelas ruas de Vice City circulam automóveis muito variados, de diversos modelos, que foram criados pela equipe da Rockstar para dar mais realismo ao cenário e à época em que o jogo se passa. Muitos destes veículos são baseados em carros reais muito famosos que marcaram os anos 70 e 80 e que apareceram em séries ou em filmes da época. Prova disso é o carro conversível Stinger. Ele é igual ao Ferrari Daytona dirigido pelo detetive Sonny Crockett na série Miami Vice. Já o Cheetah é baseado na Ferrari Testarossa, outro carro da série. Outro veículo muito interessante é o Deluxo, cópia do clássico De Lorean DMC-12, usado por Mc Fly e Doc Brown nos filmes “De Volta Para O Futuro”. Isso prova que cada veículo que circula pela cidade foi baseado em algo, cada veículo tem um sentido. Em Vice City, circulam ao todo 99 modelos, que vão desde carrinho de sorvetes, passando por esportivos velozes até um helicóptero de caça do exército americano. Eles estão divididos em nove categorias distintas:

Categorias

> Boats

- Esta é a categoria destinada aos barcos que navegam pelas brilhantes águas de Vice City. São modelos diferentes tanto em aparência como em performance. Nesta parte encontramos desde traineiras, passando por veleiros de luxo até lanchas de corrida. Os barcos são encontrados na zona portuária da cidade (Viceport), na marina (Ocean Beach) e também navegando pelas águas da cidade.

> Flying Vehicles

- Esta é a classe das aeronaves que cruzam os céus da cidade. A grande maioria é composta por helicópteros em três modelos distintos e um único modelo de avião. Não existe variedade de modelos deste tipo em GTA: Vice City.

> Gangsta Vehicles

- As diversas gangues da cidade têm características únicas. E uma delas é andar em veículos distintos. Esta categoria é formada pelos carros de gangues, que na verdade são modelos comuns que passam por modificações externas e internas, que podem ser vistas nos acessórios e cores que os tornam únicos. Estes veículos são encontrados exclusivamente nos territórios da cidade dominados pelas respectivas gangues.

> Motorcycles

- GTA: Vice City foi o primeiro jogo da série a introduzir motos no cenário. Mesmo assim existem poucas opções, mas que são bastante diferentes. Cada modelo é especial e tem uma finalidade específica. São encontradas por toda a cidade e andando nas ruas.

> SUVs & Station Wagons

- Esta é a classe das peruas, utilitários esportivos, pick-ups e veículos off-road. Os carros que compõe esta categoria são do tipo familiar, caracterizados pela traseira estendida e quatro portas. Mas também estão presentes veículos grandes e robustos destinados a pistas de terras e terrenos irregulares. Compreendem veículos mais novos e mais antigos. Esta categoria é a mais variada de todas e esses carros andam por toda a cidade.

> RC Vehicles

- É o conjunto das miniaturas de controle remoto da Top Fun.

> Sedans

- A classe Sedan é outra que foi aprimorada nesta versão de GTA. Os modelos são mais detalhados e únicos. Estão em diferentes níveis que vão desde pequenos e médios familiares até sedans de luxo. Carros mais antiquados também estão aqui.

> Service Vehickes

- Outra característica marcante de GTA são as missões paralelas, feitas em veículos especiais. Estes veículos representam os serviços públicos da cidade (táxis, hospitais, bombeiros, polícia, etc.) e possuem características em comum. Andam pelas ruas em cores únicas, geralmente não têm rádios civis, são equipados com sirenes, o que garante passagem livre quando ligada. Outra curiosidade é que estes carros com sirenes (exceto o Police Cheetah) não são aceitos na Pay'n'Spray.

> Sports Cars

- Os esportivos são os carros mais simbólicos de Vice City, pois ostentam todo o luxo e beleza da época em carros velozes e com estilo. Os veículos esporte foram muito bem trabalhados pela equipe da Rockstar e cada um deles é baseado em grandes modelos do passado. Na maior parte das vezes eles são encontrados somente na parte mais rica da cidade.

> Vans & Trucks

- Veículos robustos e resistentes, destinados ao trabalho pesado são os que estão aqui. Nesta categoria existem vários modelos de vans e utilitários da cidade, além de caminhões grandes e fortes. Os modelos são variados e localizados geralmente na zona portuária da cidade.

Apresentadas as categorias aí vai a lista completa dos 99 modelos, em ordem alfabética:

Admiral

Categoria: Sedan

O primeiro veículo que aparece na introdução: é o sedan que Ken Rosenberg dirige quando leva Tommy ao encontro nas docas. Velho carro alemão da segunda metade da década de 1970, o Admiral pode ser considerado um sedan médio familiar, juntamente com o Washington. O formato dos faróis e da carroceria mostra a sua semelhança com o Mercedes-Benz 300-D. Ele tem velocidade e aceleração muito satisfatórias e uma dirigibilidade boa para um sedan. É muito estável em curvas usando o freio de mão, pois tem tração dianteira.

Onde Encontrar: No lado direito da escadaria principal da mansão Vercetti Estate, em Starfish Island.

Ambulance

Categoria: Service Vehicle

É uma pick-up modificada. Pelo fato de ser um carro de emergência, é um veículo ágil, apesar do tamanho e que acelera bem. Ele é muito robusto e resistente. Mas tem o mesmo problema do Landstalker: corre o risco de tombar nas curvas fechadas, devido ao alto eixo gravitacional. A melhor tática de fazer curvas é com o freio de mão. Quando Tommy entra neste veículo ganha sempre 20 vidas. Ela tem sirene e não é aceita na Pay'n'Spray.

Onde Encontrar: Em todos os hospitais de Vice City (exceto o de Little Havana) ou quando Tommy fere policiais, gangues e às vezes pedestres.

Angel

Categoria: Gangsta Vehicle

Versão modificada da Freeeway convencional. É utilizada pela gangue de Big Mitch Baker em Downtown. Tommy dirige essa moto nas missões "Alloy Wheels of Steel" e "Hog Tied". Assim como a Freeway, não tem aceleração forte e não é indicada para corridas por ter uma dirigibilidade fraca e uma performance inferior a da PCJ 600. Porém é uma moto de estilo próprio, com a bandeira americana pintada na lataria. O "freio de mão" pode ajudar muito nas curvas.

Onde Encontrar: duas estarão sempre estacionadas em Downtown em frente ao bar de Mitch Baker.

Baggage Handler

Categoria: Gangsta Vehicle

Veículo utilizado no aeroporto da cidade por uma empresa de patrulha de Vice City. Na parte de trás tem um bagageiro para carregar malas. É um dos veículos motorizados mais lentos e só é uma boa alternativa se Tommy estiver no meio das pistas do aeroporto e não tiver nada por perto. Só vem na cor branca e um é um carro totalmente aberto. Seu pequeno motor gera um desempenho fraco, com aceleração e velocidade muito baixas, porém a dirigibilidade é boa.

Onde Encontrar: Somente nas vias do distrito de Escobar International e dentro do aeroporto, às vezes andando e às vezes estacionado.

Banshee

Categoria: Sport Car

Grande esportivo de toda a série GTA, o Banshee ainda não era conversível na época de GTA: Vice City. O modelo de 1986 tem uma ampla área frontal, que abriga o motor potente que faz dele um carro muito rápido e ágil, com excelentes níveis de aceleração e velocidade. Tem quatro faróis na frente, desenho aerodinâmico, lugar para duas pessoas e um grande vidro traseiro. Seu design lembra um pouco o Chevrolet Corvette.

Onde Encontrar: Em Starfish Island, estacionado no pátio da casa da missão “V.I.P.”. Em Ocean Beach, no local do Unique Jump 32.

Barracks OL

Categoria: Service Vehicle

É outro veículo do exército americano. Barracks é um caminhão robusto, muito grande e forte. Na verdade ele é uma versão modificada do Flatbed. Ele é o segundo veículo mais pesado do jogo e é muito resistente. Por ter sido adaptado para fins militares, sua performance é ligeiramente superior ao modelo original.

Onde Encontrar: Estacionado na base Fort Baxter.

Benson

Categoria: Truck

Este modelo é uma pick-up modificada e transformada em van. Foi adotada como veículo de carga por várias empresas atuante em Vice City, que colocaram seus logotipos nas laterais do carro. Seu desempenho é razoável para um carro deste porte.

Onde Encontrar: Em Viceport em frente ao pátio da missão “Cabmaggedon”.

BF Injection

Categoria: SUV

É o buggy de Vice City. Excelente opção para práticas esportivas como corridas na praia e nas pistas de prova off-road. É um modelo resistente, apesar de ser um veículo aberto. É ágil, com bom desempenho, garantido pelo motor traseiro. Ele tem a mecânica baseada em um conhecido modelo alemão.

Onde Encontrar: Na praia, vá até o Standing Vice Point. O BF Injection está estacionado em uma área escondida na vegetação.

Blista Compact

Categoria: Sport Car

É um dos únicos dois tipos de hatchs de Vice City. De origem japonesa este modelo de tração dianteira foi inspirado nas linhas do Honda CRX dos anos de 1980. Assim como todos os esportivos é um veículo muito ágil e veloz e sua dirigibilidade é tão boa quanto à do Cheetah, o que eleva ao patamar dos melhores carros. Tem muita aderência e como todos os Sport Cars, acomoda só duas pessoas.

Onde Encontrar: Na parte leste de Vice City, principalmente em Ocean Beach.

Bloodring Banger Glensdale

Categoria: Sport Car

Este carro é basicamente um velho sedan Glensdale totalmente modificado para provas de destruição. Foram-se retirados os vidros, colocadas grades e equipamentos de proteção nas janelas, os faróis foram modificados assim como a estrutura da carroceria, que agora só tem duas portas. A pintura também foi completamente mudada. O carro é mais rápido e a suspensão é mais robusta para agüentar trancos. O motor também é mais forte. A capota foi decorada com quadriculado preto-e-branco com um número inscrito.

Onde Encontrar: Os Bloodring Bangers estarão disponíveis no setor esquerdo do estacionamento do Hyman Memorial, somente após você ter completado com sucesso a prova de Bloodring. Veja na Parte 3 sobre isto.

Bloodring Banger Oceanic

Categoria: Sport Car

É um carro Oceanic, só que, assim como o Glensdale, ele é totalmente modificado. As transformações são as mesmas: estrutura da carroceria, pintura, acessórios, etc. Em termos de performance os dois modelos Bloodring empatam, pois a versão Oceanic também tem suspensão, freios e motor alterados.

Onde Encontrar: No mesmo esquema do Banger Glensdale.

Bobcat

Categoria: Pick Up

Veículo pick-up com desenho em linhas retas baseadas na Ford Ranger, tem velocidade e aceleração satisfatórias para um carro da categoria. Na maioria das vezes aparece com duas cores. É um dos carros mais utilizados pelos operários da cidade. Passou por uma mudança no desenho a partir de 1998. Ela tem uma versão SUV, a Landstalker, e tem uma vantagem sobre ela: é mais estável, capotando menos.

Onde Encontrar: Freqüentemente circulando na região de Viceport e em estacionamentos em Escobar International.

Boxville

Categoria: Van

O Boxville é um outro tipo de van usado para fins de transporte. É um modelo de linhas retas e grandes. Tem uma grande capacidade de carga, apesar de ser lento e pesado. Uma curiosidade é que foi também o veículo usado por CJ em 1992 para assaltar casas, em GTA: San Andreas.

Onde Encontrar: Em Viceport e Escobar International.

Burrito

Categoria: Van

É o melhor modelo de van disponível na cidade. Apesar de ser um veículo grande sua velocidade e aceleração são superiores a dos outros modelos. Além disso ele tem um ar mais esportivo do que todos da categoria. Observando bem podemos ver o pára-choque dianteiro, que tem aspecto mais aerodinâmico, além de luzes no topo da capota e um aerofólio na parte traseira. Existe também outra versão desta van, chamada Gang Burrito e que foi modificada pelas gangues do norte de Vice.

Onde Encontrar: Nas ruas de Viceport e Escobar International. Também pode ser visto nos estacionamentos dessas áreas.

Bus

Categoria: Truck

Juntamente com o Coach é um dos modelos de ônibus. É caracterizado por ser um veículo longo e robusto da década de 1950, baseado nos modelos de ônibus escolares americanos. O motor dele é dianteiro e potente, podendo-se observar isso pela ampla grade do radiador. Mesmo assim é um veículo lento demais e pesado.

Onde Encontrar: Em um estacionamento em Escobar International cujo acesso é feito na mesma via que leva ao terminal de cargas do aeroporto. Raramente circula por Viceport.

Cabbie

Categoria: Service Vehicle

Um sedan clássico, feito a partir da década de 1950. Ele foi inspirado no veterano Checker. Suas linhas lembram muito o original, onde vários detalhes foram preservados. É utilizado pelos motoristas de táxi mexicanos e cubanos autônomos que vivem em Vice City. Sua performance é boa para um carro desse tipo. Os níveis de velocidade e aceleração são satisfatórios. Porém ele tem uma leve tendência em inclinar em curvas muito fechadas. Quando Tommy entra neste carro pode acionar a missão Taxi Driver. Tem uma versão modificada, o Zebra Cab.

Onde Encontrar: Raramente o Cabbie é encontrado nas ruas (a maioria são Kaufman Cabs). Pode ser encontrado no estacionamento do North Point Mall, em Vice Point e no prédio de estacionamento de Ocean Beach.

Caddy

Categoria: Gangsta Vehicle

Carrinho elétrico de golfe usado nos campos de Leaf Links. Apesar de ser inofensivo, com velocidade e aceleração muito baixas, o Caddy é usado por um bando de velhinhos mal encarados que freqüentam o clube. É possível observar sempre algum equipamento de golfe no bagageiro. Sendo um veículo pequeno, sua dirigibilidade é boa.

Onde Encontrar: Circulando na região de Leaf Links e raramente circulando nos campos de golfe do clube.

Cheetah

Categoria: Sport Car

Este carro é um dos símbolos de luxo e esportividade. Baseado na Ferrari Testarossa de Miami Vice, o Cheetah é um carro distinto, com o melhor nível de agilidade, sendo muito aderente e veloz. O carro tem faróis retráteis, mas que não são utilizados. O desenho é muito aerodinâmico. Na traseira existem três faróis redondos de cada lado. O interessante é que os retrovisores deste carro não têm lugar fixo: podem ser os dois convencionais, um apenas na parte de cima ou ainda pode não ter retrovisores. O motor é traseiro. Tem uma versão policial modificada, o Police Cheetah.

Onde Encontrar: Em Starfish Island dentro da mansão do extremo leste da ilha.

Coach

Categoria: Service Vehicle

É o outro ônibus da cidade, só que diferente do velho Bus, ele é mais novo e tem desenho mais moderno. É um pouco mais rápido que o outro modelo. Os que circulam nas ruas são das empresas de transporte que atuam em Vice City. Devido ao tamanho, não é versátil além de ser difícil de manobrar. Estes veículos têm um itinerário, o que significa que Tommy pode fazer a missão Coach Driver (veja na Parte 3). Para dirigi-lo bem use a câmera de dentro.

Onde Encontrar: Existe um ponto de ônibus em frente à Sunchine Autos em Little Havana. Freqüentemente tem um lá. Outro ponto fica em frente ao hospital de Ocean Beach ao lado do estacionamento do shopping.

Coast Guard

Categoria: Boat

É o segundo barco mais simples da frota. Totalmente aberto, ele serve para patrulhas rotineiras. Seu desempenho é superior em relação a modelos como o Marquis e o Rio.

Onde Encontrar: Na parte sul da Avenida Principal, perto de Viceport, na área onde Tommy encontra Rico na missão “Naval Engagement”.

Comet

Categoria: Sport Car

Esportivo alemão dos anos 70, o Comet também é um carro de excelentes resultados nas pistas. Além disso, é um dos modelos mais leves da frota da cidade. É baseado no lendário Porsche 911, fato que pode se observar nos faróis dianteiros redondos, e no traseiro, que é horizontal e longo. Um modelo de dois lugares, faz parte do grupo dos conversíveis esportivos, sendo um carro pequeno e muito ágil.

Onde Encontrar: Na Zona Leste, principalmente em Ocean Beach.

Cuban Jetamax

Categoria: Boat

Lancha esportiva utilizada pelo tráfico de drogas cubano no Mar do Caribe. De visual aerodinâmico e com a carroceria pintada em cores quentes este barco é muito versátil e com uma dirigibilidade muito boa para um veículo aquático. Tem excelente velocidade e aceleração, além de ter dois bancos.

Onde Encontrar: No estaleiro da Boatyard em Viceport.

Cuban Hermes

Categoria: Gangsta Vehicle

Antigo sedan da década de 1940 utilizado pela gangue cubana de Little Havana. É um carro muito popular e usado em Cuba, mesmo após a Revolução de 1959. É uma versão alterada do Hermes tradicional, com performance ligeiramente melhor. Neste veículo pode-se observar fogo saindo pelo escapamento. Ele chega a ser mais rápido que o Hermes comum, porém seu ponto fraco são os freios. Mesmo assim tem estilo próprio, sempre na cor preta e com adesivo de chamas pela lataria.

Onde Encontrar: Freqüentemente nas ruas de Little Havana.

Deluxo

Categoria: Sport Car

Este carro é uma homenagem à consagrada série "De Volta Para o Futuro", clássico da década de 1980, pois tem como plataforma o modelo De Lorean DMC-12, o mesmo modelo adaptado e utilizado por Mc Fly e pelo cientista maluco Dr. Brown para viajar no tempo. De linhas únicas, este veículo NÃO é encontrado andando pelas ruas. Sua performance esportiva é similar a do Blista Compact.

Onde Encontrar: No andar de baixo da Sunchine Autos em Little Havana somente depois de ter completada a primeira lista de veículos na garagem.

Dinghy

Categoria: Boat

Pequeno bote motorizado, o Dinghy é uma boa opção para transporte individual. É o menor veículo aquático de Vice City, com um desempenho modesto (se comparado ao Squalo ou Speeder). Porém pelo seu tamanho pode ser considerado um veículo rápido, tendo dois pequenos motores atrás.

Onde Encontrar: Indo até a construção de Avery Carrington, pode-se notar que em frente existem casas padronizadas. Atrás deste conjunto de casas existe um cais. Lá está o Dinghy.

Enforcer

Categoria: Service Vehicle

É o caminhão usado pela SWAT em Vice City. É um veículo robusto. Assim como os outros carros policiais da cidade, sempre estará na cor verde. Na caçamba há muito espaço. Estes veículos são ótimos para bloqueios e fugas, pelo fato de serem pesados e terem um bom nível de agilidade. É possível fazer a missão Vigilante nele. As sirenes também podem ser acionadas e um fato interessante é que quando Tommy entra nele repõe seu colete de balas.

Onde Encontrar: Na delegacia de Vice Point, mas o veículo pode estar trancado às vezes. Quando Tommy tem quatro estrelas no nível de procurado eles aparecerão em bloqueios e perseguições.

Esperanto

Categoria: Sedan

Antigo modelo do começo dos anos de 1970, o Esperanto é um sedan grande, de duas portas e com um desenho bastante antiquado. Tem aceleração baixa porém sua velocidade máxima é razoável. Não é um carro muito estável e sua dirigibilidade não é das melhores. Ele é encontrado em diferentes formas na Costa Oeste (San Andreas) e em Liberty City.

Onde Encontrar: Circulando nas ruas da Zona Oeste e em Vice Point e às vezes no estacionamento do North Point Mall.

Faggio

Categoria: Motorcycle

Lambreta italiana de menos de 100 cilindradas, é a menor moto da cidade. Com velocidade baixa seu forte é somente nas curvas. Também tem uma outra versão, a Pizzaboy, usada para entregas.

Onde Encontrar: No beco ao lado do Hotel Harrison em Washington Beach.

FBI Rancher

Categoria: Service Vehicle

Potente caminhonete usada pelo FBI em ofensivas. Seu desempenho é superior a Rancher de uso civil, pelo fato de ter um motor mais forte. Ela é também maior, pois tem quatro portas laterais e a cabine é mais alongada. É um veículo vistoso e rápido, baseado nos SUVs da General Motors. Só pode ser encontrado na cor preta. Também tem a missão do tipo Vigilante disponível e tem sirene.

Onde Encontrar: Quando Tommy tem cinco estrelas no nível de procurado agentes do FBI estarão usando este tipo de viatura em bloqueios e perseguições.

FBI Washington

Categoria: Service Vehicle

Outro veículo utilizado pelo FBI. É mais possante que o Washington convencional, tendo mais velocidade, aceleração e estabilidade, devido às transformações mecânicas. Só é encontrado na cor preta e assim como todas as viaturas você pode fazer o desafio Vigilante.

Onde Encontrar: Indo até o restaurante Well Stacked Pizza, entre no beco que está à esquerda da fachada da lanchonete. Você estará em um pequeno estacionamento com um símbolo Rampage. Siga em frente e verá o carro.

Firetruck

Categoria: Service Vehicle

O caminhão do corpo de bombeiros de Vice City. É um veículo robusto e muito grande. Seu nível de dirigibilidade é parecido com o do Coach. Para não ter problemas com isso, use o freio de mão. É a melhor maneira de se fazer curvas. Use também a câmera do capô para guiar. O diferencial deste veículo é o jato de água que é usado na missão Firefighter, disponível logo que Tommy entra no veículo.

Onde Encontrar: Na garagem do departamento de bombeiros da cidade, em Downtown.

Flatbet

Categoria: Truck

O maior e mais robusto caminhão. Isso define o Flatbed, que conta com uma caçamba grande destinada ao transporte de areia e materiais pesados. Obviamente ele é um veículo lento. Porém ele é muito forte e resistente. Conta também com uma versão militar, o Barracks OL. O que o difere do Barracks é a cor, o tipo de caçamba e a capota, que é ausente no veículo do exército.

Onde Encontrar: Em Viceport, estacionado a oeste da Boatyard. Também ele é visto nas ruas do porto.

Freeway

Categoria: Motorcycle

Moto em estilo Harley-Davidson, indicada para passeios por Vice City. Sua aceleração e velocidade são satisfatórias, mas a dirigibilidade é seu ponto fraco, pelo fato de ser péssima em curvas muito fechadas. Para melhorar um pouco a performance da Freeway nas curvas, é recomendável utilizar os “freios de mão”. É um veículo de estilo e Tommy o conhece logo na primeira missão, “The Party”.

Onde Encontrar: Em toda a parte leste de Vice City, mais freqüentemente em Vice Point e na Ocean Drive.

Gang Burrito

Categoria: Gangsta Vehicle

Esta é uma van Burrito totalmente modificada, usada pelas gangues que ficam nas redondezas de Prawn Island e em Vice Point. Possui alguns aspectos esportivos, como aerofólio. Tem uma aparência distinta, com faróis amarelos, carroceria sempre na cor vinho e com um grafite abstrato nas laterais. As gangues mexeram na mecânica do carro e deram a esta van uma performance esportiva surpreendente. De vez em quando se pode observar alguns carros com um ursinho de pelúcia na grade do radiador.

Onde Encontrar: em Prawn Island, estacionada em frente da mansão abandonada do meio da ilha.

Glensdale

Categoria: Sedan

Carro da década de 1950, o Glensdale provavelmente já teve melhores dias no passado. Sua frente conta com uma ampla grade de radiador e na traseira pode-se observar algo que lembra um "rabo-de-peixe". Juntamente com outros carros, como o Oceanic e o Hermes, ele constitui a frota dos velhos sedans e pelo fato de ser antigo tem desempenho inferior aos outros, sendo similar somente com carros como o Oceanic.

Onde Encontrar: Na Ocean Drive e na Avenida Principal.

Greenwood

Categoria: Sedan

Veículo do tipo sedan que surgiu no começo da década de 1970, o Greenwood é uma versão quatro portas do sedan Virgo. Seguindo a tendência do Esperanto, ele tem um desenho bastante antigo e que não atrai a maioria. Em termos de aceleração, velocidade e estabilidade ele trás resultados satisfatórios.

Onde Encontrar: Nos guetos de Vice City, em Little Haiti e Little Havana, também na Avenida Principal e em Downtown.

Hermes

Categoria: Sedan

Sedan americano que começou a ser fabricado no fim da década de 1940, no Pós-guerra. Foi baseado nas linhas do clássico Buick Mercury Custom. Muitos modelos destes veículos foram exportados para Cuba até 1959 e fazem muito sucesso entre os cubanos. Tanto sucesso que ele virou o carro da gangue Los Cabrones, o Cuban Hermes. O modelo original tem um desempenho razoável.

Onde Encontrar: Principalmente na parte leste de Vice City, em Vice Point e na Ocean Drive.

Hotring Racer

Categoria: Sport Car

Um dos carros de competição da NASCAR de Vice City é um sedan completamente preparado para corridas do tipo Hotring, sendo um dos mais rápidos da cidade superando por pouco até mesmo o Police Cheetah. Ideal para fugas é o máximo em velocidade, estabilidade e aceleração, o que o torna perfeito para manobras radicais. Está disponível com carroceria pintada em duas cores.

Onde Encontrar: O Hotring Racer estará disponível no setor esquerdo do estacionamento do Hyman Memorial Stadium, no setor esquerdo, somente após a prova Hotring Racer. Estará também na Sunchine Autos depois de você ter completado a quarta lista da garagem.

Hunter

Categoria: Service Vehicle

É o helicóptero militar utilizado pelo exército americano. Uma excelente arma de caça, muito versátil. Com desenho e engenharia sofisticados conta com artilharia pesada: mísseis e metralhadoras preparadas para destruir qualquer alvo.

Onde Encontrar: Na base militar de Vice City, localizada em Escobar International, Só existe uma maneira de pegar um helicóptero: colocando a roupa de policial.

Idaho

Categoria: Sedan

Carro feito a partir dos anos de 1970 com desenho que lembra um esportivo da época. Porém a performance é o seu ponto fraco. Tem aceleração e velocidade máxima muito baixa para um sedan e a dirigibilidade não ajuda, pelo fato do Idaho ser um carro pesado e que às vezes desbalanceado. Este é um veículo exclusivo da Costa Leste e as versões que circulam em Vice City e em Liberty City são diferentes.

Onde Encontrar: Predominantemente na parte oeste de Vice.

Infernus

Categoria: Sport Car

Este com certeza é o carro símbolo de Vice City, sempre presente nos box-art do game é o sinônimo do luxo e da sofisticação. É concorrente direto do Cheetah, só que baseado na Lamborghini da década de 1980. Também tem um design aerodinâmico e agressivo sendo simplesmente um dos mais rápidos do jogo. Seu motor também é traseiro. Porém ele tem um pequeno problema: é um menos resistente que outros carros. É ótimo para fugas, desde que não sofra muitas colisões. Tem um pára brisas amplo e dois lugares. É o carro de Lance que Tommy dirige na missão "Back Alley Brawl".

Onde Encontrar: No lado direito da escadaria principal da mansão Vercetti Estate, em Starfish Island.

Kaufman Cab

Categoria: Service Vehicle

Este é o Cabbie da empresa de táxis Kaufman Cabs. São os que predominam nas ruas de Vice City. O interessante é que o rádio deste carro só sintoniza a freqüência interna da empresa.

Onde Encontrar: Por toda a cidade. Dentro da Kaufman Cabs até a missão “Cabmaggedon”.

Landstalker

Categoria: SUV

Sport Utily derivada do Bobcat. É um caravan de quatro portas similar ao Ford Explorer com acabamento externo em madeira e estepe na porta traseira. Tem uma performance quase similar a da versão pick-up, com desempenho satisfatório, porém tem uma desvantagem: devido ao elevado eixo gravitacional, ela tem uma tendência maior em tombar nas curvas, desaconselhando o uso deste veículo em missões.

Onde Encontrar: No pátio da casa da missão “Naval Engagement”, ao norte de Starfish Island.

Linerunner

Categoria: Truck

É outro modelo de caminhão, adaptado para viagens longas e cargas pesadas. O motor grande garante um desempenho razoável. Seu desenho é mais moderno e sóbrio. Também existe uma versão guincho deste modelo, o Packer.

Onde Encontrar: Somente na área de Viceport.

Love Fist

Categoria: Gangsta Vehicle

Luxuoso modelo da limusine Stretch modificada, este é um carro único. Na cor vinho e com um potente motor que fica parte fora do capô, essa limusine tem uma performance superior ao Stretch original, com velocidade e aceleração bem maiores. É o símbolo da banda escocesa Love Fist, situada em Downtown, na sede da Rádio VRock. Tommy dirige esta máquina nas missões "Psycho Killer" e "Publicity Tour".

Onde Encontrar: na frente da sede da Rádio VRock em Downtown. A Love Fist só estará disponível após todas as missões da banda serem completadas.

Manana

Categoria: Sedan

Veículo asiático, de origem japonesa e que começou a ser fabricado e exportado a partir dos anos de 1980. Pelo fato de ser um carro pequeno e barato pode ser muito encontrado em Vice City. Com desenho baseado em linhas retas não é antigo como outros. O Manana é mais ágil que o Idaho e mais rápido que o Esperanto, sua dirigibilidade é razoável, porém ele peca em estabilidade, pois, como o Landstalker, ele corre o risco de tombar em curvas fechadas em alta velocidade. Ele tem quatro lugares e duas portas.

Onde Encontrar: Com mais ênfase na parte oeste da cidade na Avenida Principal e mesmo em East Island, em Vice Point.

Marquis

Categoria: Sedan

Barco veleiro com boa aparência, é ideal para um passeio tranqüilo por Vice City. A performance não é das melhores, não tem muita aceleração e a velocidade máxima é baixa.

Onde Encontrar: na Marina em Ocean Beach e navegando na região de Downtown e entre Viceport e Ocean Beach

Maverick

Categoria: Flying Vehicle

Um modelo comum de aeronave, utilizado em várias missões. É um helicóptero com um desempenho muito bom. Este modelo aparece na introdução de GTA: Vice City, pilotado por Lance Vance na cena das docas, além de ser utilizado em missões como "Phnom Penh '86" e "Loose Ends".

Onde Encontrar: no heliporto da cobertura da mansão Vercetti Estate em Starfish Island e na cobertura do Hyman Condo, em Downtown.

Mesa Grande

Categoria: SUV

Em termos de performance este é um dos melhores SUVs, com um desempenho muito bom para um veículo de grande porte. É mais estável que o Landstalker. Na tampa traseira sempre tem um estepe. Pode ser encontrado em duas versões: com ou sem capota

Onde Encontrar: Freqüentemente circulando na Avenida Principal e em Vice Point.

Moonbeam

Categoria: Van

Moonbeam é o precursor dos monovolumes. De origem japonesa, é um carro essencialmente familiar. Suas rodas são pequenas e as portas são grandes, facilitando o acesso. Seu motor é pequeno e seu desempenho limitado. É um carro alto, então tome cuidado nas curvas: use o freio de mão.

Onde Encontrar: Principalmente na Zona Leste de Vice City.

Mr. Whoopee

Categoria: Service Vehicle

Este é o carrinho de "sorvetes" da companhia Cherry Popper, situada na Avenida Principal. O desempenho dele está muito abaixo da média, pelo fato de ser um veículo pesado e nada aerodinâmico. Esta pequena van tem uma dirigibilidade razoável e pode-se observar vários anúncios na frente e nas laterais da companhia de "sorvetes". Assim que Tommy entra no carro tem acesso à missão Distribution.

Onde Encontrar: Na garagem da Cherry Popper em Little Havana somente após a compra da empresa.

Mule

Categoria: Truck

Concorrente de outros veículos como o Benson e o Boxville, pertence à mesma categoria e tem a mesma finalidade que os outros. É um veículo alto e grande. Não fica abaixo dos outros no quesito velocidade. Com o passar dos anos se modernizou e em 2001 foi o carro das Triads (máfia chinesa) de Liberty City.

Onde Encontrar: Nas ruas de Viceport e Escobar International.

Oceanic

Categoria: Sedan

É um carro típico da praia. É um modelo da década de 1950 que mesmo nos anos 80 fez muito sucesso em Vice Beach. A performance do Oceanic é melhor que a dos outros sedans antigos. Tem uma ampla grade de radiador com quatro faróis redondos na frente e um clássico rabo-de-peixe, Sempre é encontrado em duas cores. Ele faz menção aos antigos sedans Ford e Chevrolet da metade do século XX.

Onde Encontrar: Em frente ao Ocean View Hotel e com muita freqüência na Ocean Drive.

Packer

Categoria: Truck

O Packer é um caminhão Linerunner modificado para a função de guincho. É mais lento e mais difícil de controlar pelo tamanho grande.

Onde Encontrar: Estacionado ao lado dos corredores de embarque na pista do aeroporto.

Patriot

Categoria: SUV

O jipe militar de Vice City pode ser considerado o melhor Sport Utily do jogo, junto com o FBI Rancher por diversos fatores: em termos de aceleração e velocidade, é muito bom, em dirigibilidade é estável tanto quanto o Mesa Grande e além disso é o off-road mais resistente de todos, devido ao projeto militar. Ele é baseado no modelo americano Hummer H2, surgido nos anos 80 e que se popularizou nas décadas seguintes. Tommy dirige este veículo bêbado na missão "Boomshine Saigon".

Onde Encontrar: Em um galpão no Phil's Place, em Little Haiti e na Base Fort Baxter.

PCJ 600

Categoria: Motorcycle

É a moto mais rápida de Vice City, com desenho e desempenho esportivos é uma ótima opção para quem gosta de correr e fazer saltos únicos. Seu motor de 600 cilindradas garante ótima aceleração e velocidade máxima. Porém, assim como a Freeway, é necessário usar o freio de mão para dar mais agilidade à moto nas curvas. Tommy a usa na divertida missão "G-Spotlight".

Onde Encontrar: em Downtown, dentro de uma loja em frente ao bar de Mitch Baker. Em Washington Beach, ao lado da praça da delegacia em uma área gramada. Assim que Tommy monta nela abre a missão PCJ Playground.

Perennial

Categoria: Station Wagon

Modelo antiquado de perua familiar, o Perennial é baseado nos veículos que circularam entre as décadas de 1960 e 1980 no Leste Europeu socialista. Pertence à mesma marca do Infernus e do Washington. Tem quatro portas e um amplo porta-malas. Alguns modelos contam com uma grade no teto que é um porta-bagagem. Tem velocidade razoável, porém não é muito estável.

Onde Encontrar: Em Little Havana e Little Haiti principalmente.

Pizzaboy

Categoria: Service Vehicle

Versátil porém modesta lambreta de entrega de pizzas, esta Faggio modificada conta com cores vivas e alguns acessórios, como um bagageiro enfeitado com o logotipo da Well Stacked Pizza Co. A performance da Pizzaboy é um pouco melhor que a da Faggio convencional e quando Tommy monta nela pode fazer a missão de entregador de pizza.

Onde Encontrar: Nos restaurantes Well Stacked Pizza em Downtown e em Vice Point.

Phoenix

Categoria: Sport Car

Esportivo americano da década de 1970 o Phoenix é baseado nas linhas do lendário Pontiac. É um veículo muito potente, ágil e estável. Ele tem desenho aerodinâmico e o motor turbo tem parte fora do capô. Com dois lugares e um amplo vidro traseiro uma das características deste carro é que ele, junto com o Sabre Turbo, é o único que pode ter uma faixa longitudinal pintada com outra cor.

Onde Encontrar: Circulando principalmente na Ocean Drive.

Police

Categoria: Service Vehicle

A viatura da polícia de Vice City é o mesmo modelo Taxi. Este, diferente da versão táxi tem o motor modificado, o que garante uma agilidade bem superior ao outro. Também é possível fazer a missão Vigilante utilizando este carro. Ele tem sirene e não é aceito na Pay'n'Spray. Outro fato interessante é que quando Tommy entra no veículo sua shotgun é carregada com um cartucho.

Onde Encontrar: No estacionamento das delegacias. O Police também é visto as ruas de Vice. Quando Tommy está com duas ou mais estrelas você verá este carro.

Police Cheetah

Categoria: Service Vehicle

Projetado a partir do Cheetah convencional como um carro secreto, é um dos mais rápidos de Vice City. Pode aparecer em cores exclusivas e o único diferencial para o modelo civil é a sirene incorporada ao painel, além da performance, que é um pouco melhor. Esta viatura é o máximo em aceleração, velocidade, estabilidade, aderência e dirigibilidade. É um excelente carro para fugas. Outro diferencial é que ele é o único veículo policial com passe livre na Pay'n'Spray.

Onde Encontrar: Atrás da delegacia de Little Havana, escondido atrás da vegetação. O acesso é feito pela Avenida Principal. Quando Tommy alcança três estrelas agentes estarão o perseguindo nestas viaturas.

Police Maverick

Categoria: Service Vehicle

É o helicóptero Maverick modificado, utilizado pela polícia de Vice City. Tem desempenho ligeiramente melhor que o Maverick convencional. Sua carroceria é verde com o brasão da polícia e suas iniciais.

Onde Encontrar: No heliporto da cobertura da delegacia em Downtown. Quando você estiver com quatro estrelas agentes da SWAT estarão te perseguindo em um desses helicópteros.

Pony

Categoria: Van

Outro carro que divide espaço com os modelos Rumpo e Burrito. É um veículo intermediário, na verdade uma versão menor do Rumpo. Em termos de velocidade e aceleração está na média. Tem uma versão chamada Top Fun.

Onde Encontrar: Perto da Boatyard, estacionado ao lado de uma cerca.

Predator

Categoria: Boat

Barco de vigilância marítima do departamento de polícia de Vice City. É um modelo bastante veloz e ágil e desenho aerodinâmico, parecido com o do Cuban Jetamax. Tem uma antena de radar no topo da capota. A dirigibilidade também é um dos fortes desse modelo.

Onde Encontrar: Em Leaf Links, embaixo da ponte. Se você estiver com duas estrelas ou mais e estiver fugindo de barco policiais estarão te perseguindo nesses barcos.

Rancher

Categoria: SUV

Superior a modelos como o Bobcat e o Landstalker, é uma pick-up de porte. Tem uma versão de quatro portas utilizada pelo FBI. Com motor potente, é inspirado na Chevy Blazer, então novidade de 1986. Impulsionada por tração traseira tem um certo nível de agilidade, sendo um dos SUVs mais estáveis da categoria.

Onde Encontrar: Freqüentemente circulando na área de Ocean Beach.

RC Bandit

Categoria: RC Vehicle

Carrinho de controle remoto da Top Fun, usado para competições em circuitos.

Onde Encontrar: Em Vice Point, na parte norte da praia, há um circuito com uma van Top Fun.

RC Baron

Categoria: RC Vehicle

Aeromodelo de controle remoto. Usado por Tommy na ofensiva da missão “Bombs Away!”.

Onde Encontrar: Em Vice Point, no topo do estacionamento do North Point Mall há uma Top Fun estacionada. Entre nela.

RC Raider

Categoria: RC Vehicle

Helicóptero de controle remoto da Top Fun usado por Thomas na missão “Demolition Man”.

Onde Encontrar: Em Escobar International, entre na Top Fun parada na entrada dos fundos do aeroporto.

Reefer

Categoria: Boat

É a traineira de Vice City. Um bom barco de pesca que tem uma performance razoável. Tem um visual não muito aerodinâmico se comparado a modelos esportivos. Velocidade e aceleração estão na média, um pouco acima do Marquis e do Rio. A dirigibilidade é razoável.

Onde Encontrar: Na Marina de Vice City e navegando nas águas de Viceport.

Regina

Categoria: Station Wagon

A outra station wagon de Vice, Regina foi feita a partir das veteranas peruas familiares americanas da segunda metade da década de 1970. Prova disso é que uma de suas características marcantes é o acabamento que lembra madeira nas laterais do veículo. Ela conta com um grande espaço interno, seja nos quatro lugares, seja no porta-malas. É um carro de performance razoável para uma perua, porém ela é não é muito ágil. Tem tração dianteira.

Onde Encontrar: Circulando na parte sul de Vice e na Avenida Principal.

Rio

Categoria: Boat

Veículo aquático muito luxuoso, é uma outra opção para um passeio por Vice City. Dirigibilidade não é o ponto forte do Rio, assim como a performance, parecida com a do Marquis. Porém é um barco imponente e provavelmente deve ter uma área interna ampla.

Onde Encontrar: Na Marina de Vice City e navegando no mar.

Romero's Hearse

Categoria: Station Wagon

Luxuoso carro funerário na cidade,, Romero foi confeccionado a partir de um sedan potente. É um veículo negro e fúnebre, com dois lugares disponíveis. Na maior parte das vezes há um caixão no bagageiro.

Onde Encontrar: Somente aparece na perseguição da missão “Two Bit Hit”, de Avery Carrington. Ele nunca circula pelas ruas da cidade.

Rumpo

Categoria: Boat

O Rumpo é da mesma linhagem de seu irmão menor Pony, compartilhando com ele a mesma plataforma. Porém é um veículo mais robusto e grande, usado para demandas e trabalhos mais pesados. Não perde em desempenho para outras vans da categoria.

Onde Encontrar: Na área de Viceport, Escobar International e na Avenida Principal.

Sabre

Categoria: Sport Car

O Sabre é o legítimo muscle car de Vice City. Datado do fim da década de 1960 ele foi baseado na plataforma do Buick Skylark. É um carro rápido, com aceleração e velocidade muito boas. O Sabre também tem linhas esportivas e também tem um histórico de carro de gangues: foi o carro da gangue mexicana Cholos em 1984 e um Sabre verde foi usado em uma chacina pela gangue Ballas de Los Santos em 1992.

Onde Encontrar: Na parte oeste da cidade, circulando na Avenida Principal e em Downtown.

Sabre Turbo

Categoria: Sport Car

Esta é a versão turbinada do Sabre convencional, mais veloz e ágil que a versão original, devido às alterações mecânicas. Assim como o Deluxo, não é encontrado nas ruas. O Sabre Turbo é reconhecido visualmente pela pintura sempre marrom com uma faixa longitudinal branca no centro do capô. Tommy vê o Sabre Turbo na missão "The Driver", pilotado por Hillary King.

Onde Encontrar: Somente no piso de baixo da Sunchine Autos, em Little Havana, mas depois de ter completado a segunda lista de carros na garagem.

Sanchez

Categoria: Motorcycle

A moto "Cross Country" de Vice City, também conhecida como "Dirt Bike". Analisando velocidade, aceleração e dirigibilidade a Sanchez é a melhor moto do jogo. Além disso ela é mais resistente que a PCJ 600 pelo fato de ser todo-terreno, garantindo boa performance até nas areias das praias de Vice City. É também uma das motos mais indicadas para fazer manobras, graças à boa estabilidade.

Onde Encontrar: Em Downtown em dois lugares: atrás dos prédios na área nordeste do distrito em uma pista de rally ao lado de um Landstalker, acessando amissão “Dirt Track”. Você pode pilotá-la também nas provas de Dirtring, no Hyman Memorial Stadium em Downtown.

Sandsking

Categoria: SUV

A grande pick-up de rally é uma versão derivada da Landstalker e ao contrário dela tem uma estabilidade admirável, maior até que a do Mesa, do Patriot e do Rancher, além de ter um motor modificado que dá mais agilidade a este veículo off-road. Suas rodas são as maiores da categoria, o que garante um desempenho melhor em terrenos mais acidentados.

Onde Encontrar: Somente estacionado no andar de cima da Sunchine Autos, em Little Havana somente quando a terceira lista de veículos da garagem da concessionária for completada.

Sea Sparrow

Categoria: Flying Vehicle

O Sea Sparrow nada mais é do que uma versão do Sparrow original adaptada para pousos na água, o que é uma grande vantagem.

Onde Encontrar: Quando achar 90 Hidden Packages ele estará no pátio dos fundos do Vercetti Estate.

Securicar

Categoria: Service Vehicle

Carro-forte de uma empresa de segurança privada em Vice City. É robusto e resistente.

Onde Encontrar: Em Little Havana, em frente ao El Banco Corrupto Grande, mas está sempre trancado. Se quiser andar nele, procure-o por Viceport.

Sentinel

Categoria: Sedan

Muito usado por Tommy nas missões, o Sentinel é um modelo alemão que circula por Vice City. Baseado nas luxuosas BMWs e com características do Buick Century, ele é o sedan de luxo da cidade. Um carro elegante e com uma performance muito boa. Ele tem uma versão esportiva, o Sentinel XS. O Sentinel comum aparece com cores mais vivas do que a versão XS.

Onde Encontrar: No andar de baixo da concessionária Sunchine Autos, em Little Havana.

Sentinel XS

Categoria: Sedan

Carro exclusivo de Vice City, é a versão esportiva do Sentinel. Esta versão é muito requintada, com direito a entrada de ar no capô, enfeites esportivos no vidro traseiro e aerofólio. A performance é a mesma do Sentinel, porém ele é um carro especial. A aceleração, a velocidade e a dirigibilidade são muito boas. O Sentinel XS é um dos expoentes da esportividade e do luxo dos anos 80, além de ser um dos carros mais elegantes de Vice City.

Onde Encontrar: No estacionamento na via que leva a Escobar International.

Skimmer

Categoria: Flying Vehicle

Este é o único avião pilotável de Vice City. O Skimmer é o hidroavião usado na missão "Dildo Dodo", do Interglobal Films. Pode-se observar que é um modelo similar mais sofisticado que o Dodo. Mesmo assim seu motor é fraco e pouco avançado.

Onde Encontrar: Em um cais nos fundos do Interglobal Films Studio, cujo acesso é feito por uma porta. O Skimmer só poderá se encontrado lá após a missão "Dildo Dodo".

Sparrow

Categoria: Flying Vehicle

Pequeno e versátil, é um pequeno modelo aéreo. Tem um desempenho ágil. Tommy o usa na missão "Martha's Mug Shot", sobrevoando a região de Vice Point. O modelo conta com uma cabine panorâmica.

Onde Encontrar: Veja na Parte 3 do Guia a missão paralela Sparrow Chopper Checkpoint.

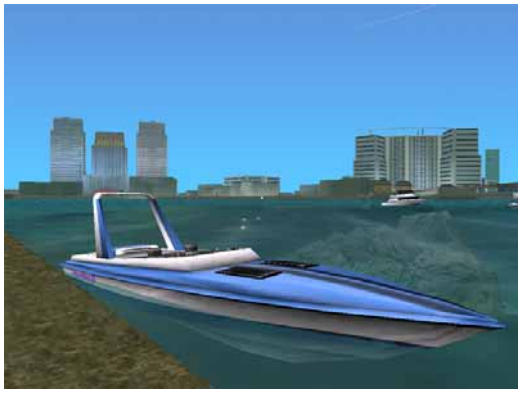
Speeder

Categoria: Boat

Barco similar ao Squalo, é um veículo com performance esportiva e excelente dirigibilidade, com motor potente e duas antenas. Tem quatro assentos e maior espaço interno que o concorrente. Seu desenho não é tão marcante quanto o Squalo mas é um ótimo veículo para fugas. Tommy o dirige na missão “Stunt Boat Challenge”.

Onde Encontrar: Navegando na região de Ocean Beach.

Squalo



Categoria: Boat

O melhor barco da cidade, tem um dos desenhos mais aerodinâmicos (exemplo do grande aerofólio traseiro) sendo baseado em um dos modelos utilizados em Miami Vice. Você o pilota pela primeira vez na missão "The Fastest Boat", de Ricardo Diaz. Tem o seu nome "Squalo II" gravado na lateral.

Onde Encontrar: Na Boatyard, em Viceport.

Stallion

Categoria: Sport Car

Outro conversível veterano da série GTA o Stallion é um carro dos anos 70. Nas ruas pode ser encontrado de duas maneiras: com ou sem capota. Ele também tem alguns toques de esportividade, como duas entradas de ar no capô e faróis auxiliares. É um veículo razoável para fugas pois tem uma velocidade máxima boa.

Onde Encontrar: No último andar do prédio-estacionamento de Ocean Beach, ao lado da loja de roupas Rafael's. Entrando nele, Tommy poderá fazer a missão Crazy Cone.

Stinger

Categoria: Sport Car

O conversível mais rápido de Vice City também é outro veículo inspirado nos anos 70, no nostálgico Ferrari Daytona de Miami Vice. Tem design moderno e aerodinâmico, e um motor potente que fornce excelente aceleração e velocidade a este bólido. Sua dirigibilidade também é excelente, deixando-o ao nível do Cheetah e outros esportivos. Ele é muito estável e aderente.

Onde Encontrar: Somente na parte leste de Vice City, principalmente na Ocean Drive.

Stretch

Categoria: Sedan

É a limusine de Vice City, um carro muito grande e imponente. Apesar de ser um veículo feito com linhas retas ele é um modelo sóbrio e de estilo. É bom para passear por Vice Beach. Esta limusine só pode ser encontrada no jogo na cor branca, porém existe uma versão preta, utilizada por Avery Carrington e uma versão cor de areia, usada por Candy Suxxx. Mesmo tendo um motor potente sua performance deixa a desejar aos outros carros, devido ao seu tamanho grande.

Onde Encontrar: No lado direito da escadaria principal da mansão Vercetti Estate, em Starfish Island.

Taxi

Categoria: Service Vehicle

Este é o modelo de táxi moderno disponível em Vice City, usado pela empresa rival da Kaufman Cabs, a VC Cabs. É mais lento que o Police e que o Cabbie. Sua aceleração é razoável, porém sua velocidade máxima é muito baixa. Pode ser considerado outro sedan familiar, só que utilizado estritamente como táxi. Só é visto na cor amarela e muito raramente alguns vêm sem a placa TAXI. Você pode fazer a missão Taxi Driver com ele. Tommy e seus parceiros o utilizam na fuga da missão "The Job".

Onde Encontrar: Por toda a cidade, com mais freqüência em Escobar International e estacionado ao longo dos andares do estacionamento do North Point Mall, em Vice Point.

Top Fun

Categoria: Service Vehicle

Van da empresa fabricante de RCs Top Fun. Este veículo é basicamente uma van Pony pintada de cinza com o logotipo "Top Fun" nas laterais. É lento, porém aceitável, por causa do tamanho e da aerodinâmica. Estas vans ficam espalhadas por toda a cidade e quando Tommy entra nelas pela primeira vez tem acesso às corridas de RC. Depois de terminada o veículo está livre para uso. Tommy a usa nas missões "Demolition Man" e "Bombs Away!".

Onde Encontrar: Veja na Parte 3 do Guia, na missão paralela Top Fun.

Trashmaster

Categoria: Truck

O Trashmaster é um caminhão de lixo. Na verdade é um Yankee projetado para esta função, o que pode ser visto pela sua caçamba de aço. É um veículo muito forte e pesado, lento porém resistente e robusto.

Onde Encontrar: Quase sempre estacionado no pátio da Junk Yard.

Tropic

Categoria: Boat

Uma versão requintada e equipada do Reefer. Com performance similar é um barco que conta com uma cabine panorâmica em cima e uma cozinha completa em baixo. Assim como o Squalo, o Tropic foi baseado em um modelo visto no clássico Miami Vice. Ele é outro tipo indicado para um passeio turístico por Vice City.

Onde Encontrar: Em Vice Point atrás da casa de Mercedes, que fica ao lado do Links View Apartment.

VCN Maverick

Categoria: Flying Vehicle

Outra versão modificada do Maverick, assim como o Police Maverick, utilizado pela empresa VCN (Vice City News). Só que esta versão do modelo é diferente das outras... É MUITO mais ágil e versátil, o que permite fazer loopings incríveis. A carroceria é prata com o logotipo da VCN em azul.

Onde Encontrar: No heliporto da cobertura do prédio da VCN, em Downtown, em frente à ponte que leva à Prawn Island.

Virgo

Categoria: Sedan

Outro velho modelo que circula por Vice City, este carro é similar ao Esperanto. Começou a ser construído no começo da década de 1970. Sua performance é baixa, com pouca velocidade e aceleração, porém a sua dirigibilidade é aceitável. O Virgo é a versão 2 portas do Greenwood e suas linhas antiquadas lembram o Lincoln Continental.

Onde Encontrar: Circulando pela parte oeste da cidade e às vezes na parte leste, em Vice Point.

Voodoo

Categoria: Gangsta Vehicle

Feito a partir do Chevrolet Impala 1959, é o carro utilizado pela gangue haitiana situada na parte oeste da cidade. O Voodoo é um carro que tem um bom desempenho para um antigo. Somente na cor marrom ele tem um atrativo: hidráulicas. É o único veículo em Vice City equipado com elas. Também foi um dos carros utilizados pela Orange Grove Street de Los Santos.

Onde Encontrar: Na favela em Little Haiti em frente ao barraco de Autie Poulet e freqüentemente encontrado circulando pelas ruas do Little Haiti.

Walton

Categoria: Pick-up

Apelidado por muitos como "carroça" este velho caminhão da década de 1950 é um dos modelos populares entre os operários. Quase sempre é encontrado com alguma coisa na caçamba. Feito sob as linhas da Chevy 3100 é um veículo antiquado é mais lento que os outros da categoria.

Onde Encontrar: Circulando freqüentemente por Viceport e em estacionamentos em Escobar International.

Washington

Categoria: Pick-up

O Washington é outro sedan familiar médio, de origem americana. É o sucessor do Greenwood e do Virgo e antecessor do Kuruma. Ele é um pouco mais lento e pesado que o concorrente Admiral, porém é estável.

Onde Encontrar: Freqüentemente circulando na área de Ocean Beach.

Yankee

Categoria: Truck

Caminhão concorrente do Linerunner, este modelo é destinado mais para uso urbano. Diversas companhias de Vice o utilizam em seus serviços. Apesar do tamanho, ele é ágil se comparado com outros da categoria e bem estável nas curvas.

Onde Encontrar: Em West Island e Vice Point.

Zebra Cab

Categoria: Service Vehicle

O Zebra Cab é um dos carros mais diferenciados de Vice City. É um Cabbie diferente, com listras pretas, que lembram um tigre. O Zebra Cab é ligeiramente mais rápido que o Cabbie e que o Kaufman Cab. As maçanetas das portas são camufladas na pintura especial. Tommy o conhece na missão "Cabmaggedon", onde é pilotado pelo dono da VC Cabs. É um veículo diferente.

Onde Encontrar: Após a missão "Cabmaggedon" estará na garagem da Kaufman Cabs, em Little Haiti.

Vestuário

Durante a jornada, Thomas constantemente troca de roupa, seja para atender missões ou para mudar o visual. Elas são de estilos variados, que vão desde uniforme de operário até ternos finos. Você pode mudar as peças de Tommy sempre que quiser. Basta ir até um dos ícones Clothing, que estão em lugares específicos, como lojas de roupas e certas safehouses. Quando você chegar perto dele, verá o nome do estilo. A troca de roupa também é útil para tirar a polícia da sua cola. Se você tiver até duas estrelas, pode se trocar para despistar os tiras. Tommy terá acesso aos modelos quando completar determinadas missões e objetivos. Aí vai a lista completa com a descrição de cada vestuário:

Casual

Casual é um estilo esporte e leve. Ideal para passeios de moto e missões com veículos. O modelo é constituído por uma camiseta escura, calça jeans e tênis. Este estilo estará disponível após a missão “Shakedown”.

Onde encontrar: No segundo piso da loja GASH, que fica no North Point Mall, em Vice Point.

Cop

Cop é o uniforme da polícia de Vice City. Todos os tiras da cidade usam este modelo, que é bem especial, pois te garante certas regalias. Com ele é possível cometer crimes como roubar carros de cidadãos e matar pessoas sem que os tiras vão atrás de você. Além disso te permite entrar em locais restritos como o interior da delegacia de Washington Beach e a base militar Fort Baxter sem nenhum problema. O uniforme é uma camisa bege, calça e sapatos marrons. Ele fica disponível depois da missão “Cop Land” ou também depois da missão “No Escape?”.

Onde encontrar: Na delegacia de Washington Beach, vire à esquerda e vá até o fundo do vestiário. O ícone Clothing estará lá.

Country Club

Esta é uma roupa usada por golfistas tradicionais. Segue o padrão escocês com uma calça xadrez, camisa branca, colete vinho, sapatos marrons e uma luva na mão direita. É boa para um passeio pelos campos de Leaf Links com um carrinho elétrico. Você a consegue logo após a missão “Four Iron”, de Avery Carrington.

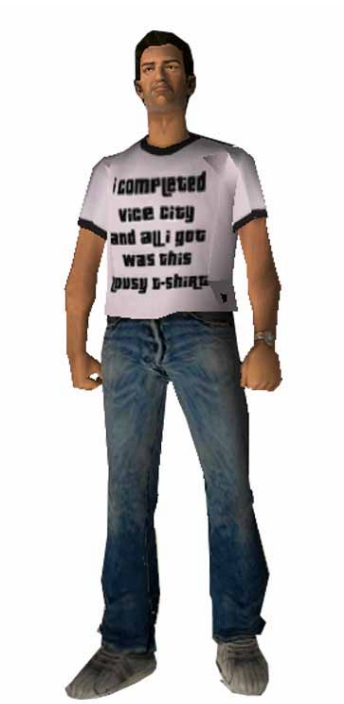
Onde encontrar: Em frente ao casarão do clube de golfe de Leaf Links.

Coveralls

Coveralls é uma roupa de operário de uma construtora. Ele é constituído por um boné azul com o logotipo da empresa, um macacão azul e luvas. A camisa florida e os tênis são os mesmos do estilo Street. Tommy se veste assim na missão “Riot”, uma das primeiras do jogo.

Onde encontrar: Na loja de ferramentas Tooled Up, no piso térreo do North Point Mall, em Vice Point.

Frankie



O estilo Frankie é um dos mais especiais e também é o mais raro. O que o torna diferente é o fato da camiseta ter a estampa: “Eu completei Vice City e tudo o que eu ganhei foi esta camiseta ridícula”. E de fato, você precisa completar o jogo em 100% para tê-la.

Onde encontrar: No escritório do Vercetti Estate, em Starfish Island.

Havana

O modelo Havana é o mesmo usado pela gangue cubana Los Cabrones, liderada por Umberto Robina. A estampa vermelha na camiseta lembra a bandeira do Japão. Este traje é formado por uma faixa vermelha, uma camiseta branca com mangas curtas, calça jeans e tênis. Use este modelo dirigindo um velho Cuban Hermes por Little Havana, para sentir-se um cubano de verdade. Esta roupa está disponível após a missão “Two Bit Hit”.

Onde encontrar: Na loja de roupas de Little Havana.

Mr. Vercetti

Mr. Vercetti é a roupa mais elegante, fina e nobre de todas, baseado em modelos do Miami Vice. É uma roupa com muito estilo e presença. Ela é formada por um terno cinza listrado, uma camisa salmão e um sapato esporte. Este traje só estará disponível depois que você comprar o Pole Position Club, em Ocean Beach.

Onde encontrar: Na loja **COLLAR & CUFFS**, em Ocean Beach.

Soiree

Soiree é outro traje fino e elegante. Também segue o estilo retrô das discotecas dos anos 70. De caráter mais esporte do que o modelo Mr. Vercetti, ele é constituído por um terno azul, camisa preta e sapatos. Tommy o usa logo na primeira missão do jogo, “The Party”.

Onde encontrar: Na loja Rafael’s, em Ocean Beach.

Street

Street é um modelo mais simples e informal. É a primeira roupa que Tommy usa no jogo. É formado por uma camisa florida azul esverdeada, uma calça jeans e tênis. Tommy afirma gostar da camisa florida.

Onde encontrar: Nas seguintes safehouses:

- The Ocean View Hotel
- Vercetti Estate
- Hyman Condo

Tracksuit

Tracksuit é o único traje do jogo que tem duas versões de cores diferentes. A primeira é formada por roupa preta com listras brancas. A segunda é vinho com listras amarelas. O conjunto é formado por moletom, calça e tênis, em um estilo bem esportivo.

Onde encontrar: O conjunto preto é encontrado na loja Jocksport, em Downtown, ao lado do restaurante Well Stacked Pizza. Já o conjunto vinho está na lavanderia Laundromat, em Little Havana.

Parte 5

Fatos interessantes sobre Vice City...

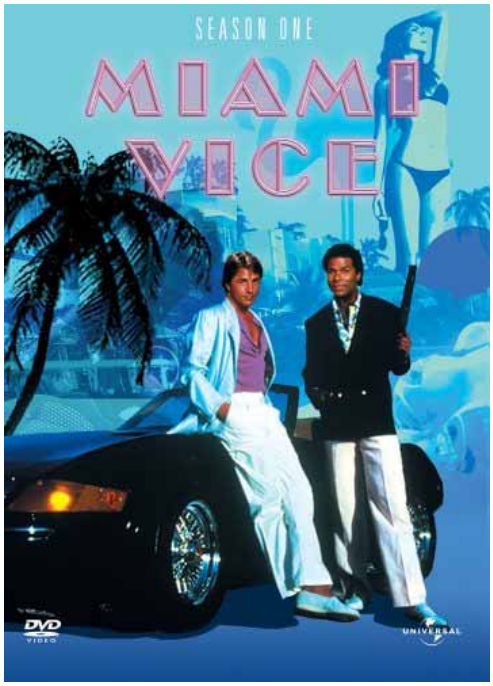
Easter Eggs – Curiosidades que marcaram época

GTA: Vice City é um jogo de estilo... Passa-se em 1986, um período de grandes transformações tanto na política como na cultura mundial. E os produtores não deixaram isso passar em branco. Reuniram em Vice City claras referências à coisas marcantes desta década incrível. Para começar o jogo teve forte influência de dois símbolos: de um lado **Miami Vice**, a série policial de maior sucesso da história da televisão, rodada entre 1984 e 1989 e de outro o célebre filme **Scarface**, de 1983, estrelado por Al Pacino.

Você pode ver em cada canto de Vice City a essência da Flórida dos anos 80, quando deixou de ser um recanto de velhinhos para virar uma terra selvagem dominada pelo narcotráfico internacional. Você pode ver isso nas praias, nos carros esportivos, nas músicas, nas roupas, no nascer do Sol...

Aqui estão reunidos detalhes que podem passar despercebidos pela maioria dos jogadores e que às vezes só são compreendidos por pessoas mais vividas. Estes detalhes são chamados na maior parte das vezes de **Easter Eggs**.

Os Easter Eggs são uma tradição de todos os games da série Grand Theft Auto. E eles não podiam deixar de estar presentes em Vice City. Na verdade são divididos em dois grupos distintos: no primeiro estão as analogias e piadas que distorcem a realidade trazendo mensagens subliminares. Já no segundo grupo temos referências e homenagens a eventos de passado que marcaram época. Eles foram feitos especialmente para isso.



Cada detalhe da cidade virtual foi trabalhado pela equipe da Rockstar, que deixou algumas pistas interessantes para os jogadores mais observadores. Com o passar dos anos, foi-se descobrindo os Easter Eggs de GTA: Vice City. A maioria deles está listada aqui...

> APARTAMENTO 3C

Uma das cenas do filme Scarface foi retratada no Apartamento 3C, nas proximidades da Pay'n'Spray de Ocean Beach. Neste apartamento há um quarto e um banheiro. Porém o banheiro está cheio de marcas de sangue pelas paredes e pelo chão, evidenciando um assassinato brutal. Lá também você encontra uma serra elétrica Chainsaw. Dê uma olhada na Parte 4 do Guia na seção "Armas Grátis" e localize a Chainsaw para saber como chegar lá.

> BAR HARBOR MALL

Na vida real, existe um shopping em Miami chamado Bar Harbor Mall. Esta foto é uma visão panorâmica do Washington Mall, em Vice City, que é na verdade uma réplica do shopping americano.

> BOLA DE PRAIA

Você pode encontrá-la na praia, mas o lugar fixo dela é em Starfish Island, na piscina de uma mansão. Para chegar até lá, siga pela rua que divide Starfish Island no meio e entre em um beco onde há uma placa branca. Siga pelo corredor e vire à direita, passando por umas latas de lixo e atravesse o pequeno portão. Atire na bola com uma submetralhadora para que ela voe. O objetivo é dar o máximo de cabeçadas possíveis.Faça com que a bola voe e mire a câmera para o chão. Acompanhe a sombra dela e se mantenha em cima da sombra para cabecear.

> CHARIOT HOTEL – O Prédio das Onze

Vice City é uma cidade de grandes empreendimentos. E um deles é um edifício chamado WK Chariot Hotel, que se encontra logo atrás do Malibu Club, em Vice Point. Este não é um prédio comum. Se você estiver passando por lá às 23:00 (horário do jogo), não deixe de olhar para a fachada do Chariot Hotel. As luzes das janelas formam um gigantesco pênis! De vez em quando é possível ver um “chafariz” saindo da cobertura do hotel... Você pode ver isto somente entre 23:00 e 0:00.

> CHATERNED LIBERTINE LINES – O navio do Cartel Colombiano

Em Viceport, perto da Boatyard, há um navio atracado no porto. O nome da empresa: Chaterned Libertine Lines. Se você observar bem, este é o mesmo navio que foi adquirido depois pelo Cartel Colombiano e que seria afundado por 8-Ball e Claude no porto de Liberty City 15 anos depois, em 2001. É possível ver outro navio desta empresa afundado ao norte de Prawn Island.

> CONSTELAÇÃO ROCKSTAR

Quase toda a madrugada é possível ver estrelas no céu. Se você prestar bem atenção, estas estrelas formam o símbolo da Rockstar. Esta característica está presente em outros GTAs...

> DODO FANTASMA

Quase sempre que olhar nos céus de Vice City você poderá ver o Dodo (avião do GTA3) sobrevoado a cidade com uma propaganda que faz referência ao Elvis. Mas tem um detalhe: ele é um avião fantasma, ou seja, toda vez que tentar bater nele, você o atravessará. A foto da esquerda foi tirada de um helicóptero Maverick atrás do avião-fantasma. Com o helicóptero militar Hunter, é possível explodir o Dodo usando mísseis. Isso lhe renderá três estrelas no nível de procurado.

> ESCOBAR

O nome do aeroporto da cidade é uma clara referência ao traficante colombiano **Pablo Escobar**, que durante muitos anos foi um dos líderes mais influentes do Cartel de Medellín (a máfia de narcóticos da Colômbia). Na década de 1980 ele ganhou muito prestígio no mundo do crime e chegou a se tornar o sétimo homem mais rico do mundo. Porém foi morto em 1993 por agentes da S.W.A.T. enquanto jantava em sua mansão.

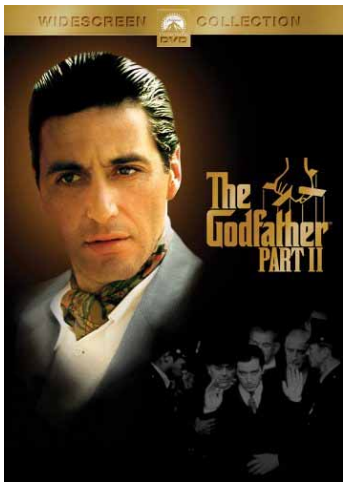
> FELIZ PÁSCOA! – Um verdadeiro Easter Egg...

Vá ao prédio da VCN ao lado da ponte que liga Downtown à Prawn Island. Entrando pela porta você estará na cobertura do prédio. Suba ao heliporto e pule na janela indicada com a seta rosa. Lá está uma sala secreta com um ovo marrom em um altar. No ovo está escrito “Happy Easter”, do inglês “Feliz Páscoa”.

> KAUFMAN CABS

O interior do galpão da Kaufman Cabs é quase idêntico ao cenário do show “Taxi”, estrelado por Andy Kaufman. Tanto que esta é a origem do nome da empresa de táxis de Vice City. Mas as coisas não param por aí. Sempre que você entra dentro de um Kaufman Cab estacionado dentro da companhia você pode ouvir no rádio uma voz dizendo a frase: "What are you doing?", que é uma das falas de Latka, personagem interpretado por Andy Kaufman.

> KEEP YOUR FRIENDS CLOSE...



O nome da última missão do jogo, “Keep Your Friends Close...” na verdade é uma menção à célebre frase dita pelo mafioso **Michael Corleone**, interpretado por Al Pacino no filme **O Poderoso Chefão 2** (1974), e no qual falava “Mantenha os amigos perto e os inimigos mais ainda...”.

Michael Corleone

> LIGANDO O COMMODORE 64

Tente entrar no seu GTA: Vice City sem dar Enter para carregar direto. Assista por inteiro ao primeiro filme que aparece. Na apresentação do jogo a tela que aparece é idêntica ao do velho **Commodore 64**, um dos computadores de maior sucesso na década de 1980.

Commodore 64

> LUIGI & MISTY

Outros dois personagens de GTA3 aparecem na forma dos alvos na segunda e terceira fase da missão “The Shootist”, do Malibu Club.

> MANSÃO DE TONY MONTANA

A mansão mais luxuosa de Vice City, o Vercetti Estate, é quase idêntica à mansão de Tony Montana, também interpretado por Al Pacino. Você pode observar isso pela arquitetura da casa e pela parte de dentro, como a sala de estar, que com o papel de parede laranja é igual a do cenário original do filme.

> MIAMI VICE COPS

Toda vez que você atinge três estrelas no nível de procurado, dois policiais vestidos de maneira diferente te perseguem usando um Cheetah modificado. Observe-os bem... Repare que na maior parte das vezes um deles é negro e outro branco e que eles usam roupas da época. Isto é uma referência aos tiras de Miami Vice.

> MIAMI VICE SOUNDTRACK

Em Little Haiti, perto da divisa com Downtown existe um cartaz curioso, anunciando o show de um cara chamado Jack Hammer. Isto na verdade é uma menção ao músico **Jan Hammer**, um dos principais artistas que contribuíram com a trilha sonora de Miami Vice. Seu rock instrumental foi um dos fatores que marcaram a série dos anos 80. Uma de suas músicas, **Crockett's Theme**, de 1984, faz parte da programação da rádio Emotion 98.3.

> MIRA NA LUA

Durante a noite, pegue seu Sniper e experimente mirar na Lua. Atire e ela aumentará de tamanho! Observe as fotos... Atire várias vezes para atingir o tamanho máximo. Depois ela voltará a ficar menor...

> OBJETOS ESPECIAIS

Assim que Tommy completa certas missões alguns objetos aparecem dentro de algumas safehouses, como o Ocean View Hotel e o Vercetti Estate. Dê uma olhada nesta pequena lista:

Hidden Package aberto – Vá no seu quarto no Ocean View Hotel. Em cima da mesinha da copa há um Hidden Package aberto e o que tem dentro dele é algo parecido com cocaína. Não se sabe ao certo quando ele aparece na safehouse.

Boomshine – A bebida favorita de Phil Cassidy aparece em barris de madeira, no chão, ao lado da mesa da copa, logo após a missão "Boomshine Saigon".

Dinheiro do Assalto ao Banco – Após a missão "The Job", que é o assalto ao banco de Littla Havana, você pode encontrar na cama do Ocean View Hotel uma mala cheia de dólares.

Caixa de Aeromodelo – Depois da missão "Demolition Man" você poderá ver na sala de baixo do Vercetti Estate uma embalagem de um helicóptero de brinquedo, similar ao usado na missão de Avery Carrington para destruir o prédio em construção.

Pôster de Candy Suxxx – Após a missão "Martha's Mug Shot", vá até o escritório de sua mansão e dê uma conferida. Você irá encontrar um pôster escroto da Candy Suxxx pendurado na parede e umas fotos bizarras na mesa...

> OCEAN DRIVE

A Ocean Drive é a avenida mais simbólica de todas, tanto de **Miami**, quanto de **Vice City**. As náuticas construções art-deco que acompanham a orla da praia são um verdadeiro espetáculo. E no GTA podemos observar uma característica marcante: vários dos prédios da Ocean Beach de Vice são réplicas exatas dos prédios reais que são o ponto turístico de Miami. Aí vão alguns exemplos:

Miami

Vice City

Compare as duas fotos. À esquerda temos um cartão-postal de Miami, e observando o centro da foto, podemos ver um prédio azul chamado "Colony Hotel". Já à direita temos uma foto de Vice City e a réplica do mesmo hotel. De novo na foto de Miami, vemos o letreiro rosa do "Starlite Hotel", que em Vice City é chamado de "Moonlite Hotel". Na fotografia de Miami há um velho carro amarelo estacionado em frente ao edifício. Ele é similar a um Oceanic amarelo que sempre é encontrado em frente ao Ocean View Hotel, em Vice.

Miami

Vice City

Esta é a Ocean Drive durante o dia. E as semelhanças não param. Os tons que colorem os prédios de Miami são idênticos aos que marcam presença em Vice City. A foto à direita mostra o trecho de Ocean Beach que ilustra a capa do Guia.

> PERSONAGENS DE GTA3

Ao lado do Pole Position Club, atrás da Ocean Drive existe uma loja cuja vitrine é uma imagem de baixa qualidade mostrando quatro dos personagens mais marcantes de GTA3 (da esquerda para a direita): 8-Ball, El Burro, Kenji e Maria.

> PISCINAS DE STARFISH ISLAND

Starfish Island é o local dos imóveis mais luxuosos de Vice City, os *estates*, ou seja, as mansões construídas na ilha. E obviamente elas têm piscinas. Porém duas delas chamam a atenção. A piscina da foto à esquerda tem a forma do logotipo da Rockstar e pode ser encontrada na mesma casa da missão "V.I.P.". A da direita está situada em uma mansão ao norte da ilha e tem o formato de uma garota de biquíni. Se não achou surpreendente, dê uma olhada no trampolim. Hehehe...

> POGO THE MONKEY & DEGENATRON

Os anos 80 foram a época dos Arcades, os videogames veteranos que fizeram muito sucesso naqueles bons tempos. Em Vice City existem dois deles. Um chama-se **Degenatron** e o outro **Pogo The Monkey**. É possível ver estes dois videogames da foto no interior da Kaufman Cabs e dentro do restaurante Well Stacked Pizza em Little Haiti. Você também pode também ouvir o comercial nas rádios destes jogos, que são uma homenagem aos primeiros videogames populares da época, como o Atari. Se quiser, visite estes dois endereços eletrônicos na Internet e saiba mais sobre estes games:

http://www.degenatron.com

http://www.pogothemonkey.com

No site da Degenatron existem três jogos disponíveis:

- Defender of The Faith

- Monkey's Paradise

- Penetrator

> POLE POSITION

Pole Position (1983)

Observe o Pole Position Club, em Ocean Beach. O tema da fachada do prédio nos faz lembrar de corridas de carros. Agora, voltando ao universo dos videogames a Atari havia lançado em 1983 um dos primeiros games de automobilismo da História. O nome do jogo: **Pole Position**. Coincidência? Provavelmente não...

> RED LIGHT DISTRICT EM VICE CITY

Observe a cidade cenográfica que está dentro do Interglobal Films Studio. Na verdade ela é uma representação do Red Light District de Liberty City. A fachada dos estabelecimentos lembra os cinemas e as boates que existem por lá.

> REPLAY: COM OU SEM CAPOTA?

Quer se proteger da chuva? Ou dar um passeio pela orla da praia em um dia de Sol usando um cabriolet? Você pode botar e tirar a capota de alguns modelos sempre que quiser. Basta apertar a tecla F1 repetidas vezes. O jogo carregará o replay e logo em seguida seu veículo ficará com o sem a lona da carroceria. Este truque funciona somente com os veículos:

- Mesa Grande

- Patriot

- Stallion

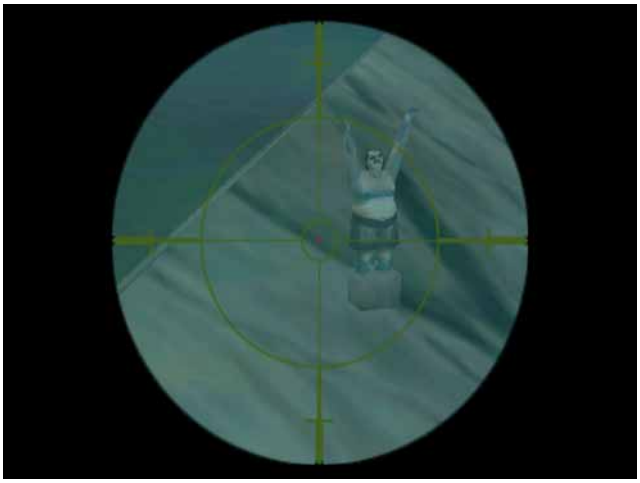
> SEJA UM BOM CIDADÃO

Quando ver um policial correndo atrás de um sujeito, você pode correr atrás dele também e meter um soco na cara dele. Você ganha um bônus de $ 50 por ser um bom cidadão. Só não use armas, senão o policial vai atrás de você.

> SLEEPING WITH THE FISH...

O que Ken Rosenberg mais teme na vida foi o que aconteceu com esses caras, que acabaram literalmente dormindo com os peixes... Eles estão presos com blocos de cimento aos pés e você pode vê-los em dois lugares:

- Washington Beach: ao lado da ponte que liga Washington Beach à Starfish Island existe um condomínio. Dê uma olhada ao redor dele. O primeiro infeliz está no local indicado pela seta.



- Donwtown: o segundo infeliz está no meio do oceano, em cima de um rochedo.

> STEVEN MULLHOLAND

Observe bem esta foto da vitrine da funerária Romero em Little Haiti (ao lado do restaurante Well Stacked Pizza). Olhe para a lápide do meio, ao lado do R*.I.P.. Nela está o nome de Steven Mullholand. Ele é um designer que trabalhou na construção do jogo. Seu nome está também na apresentação e nos créditos finais.

> THE NUMBER OF THE BREAST

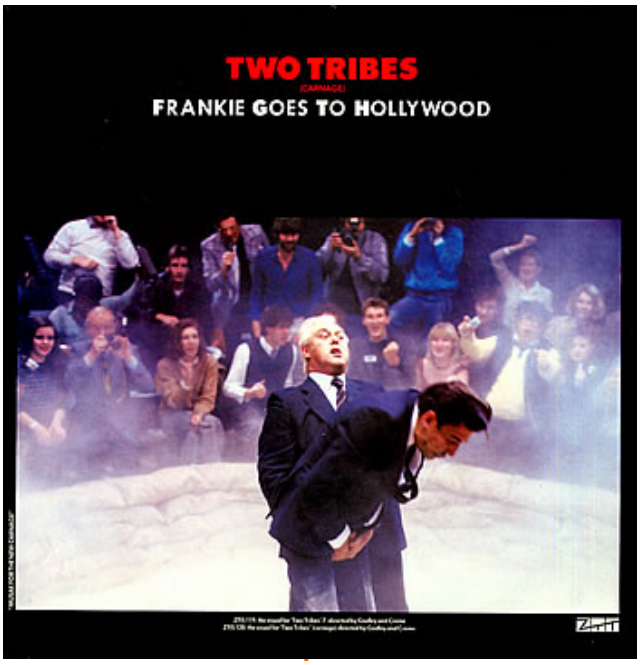
The Number of The Beast (1982)

Na missão “Psycho Killer”, a banda metal Love Fist ia para uma seção de autógrafos com os fãs pelo lançamento de seu novo álbum, o **The Number of The Breast**, que é uma analogia do disco **The Number of The Beast**, lançado em 1982 pela banda Iron Maiden. Outro fato interessante é que a mascote da banda Iron Maiden é um zumbi chamado Eddie e que aparece na capa do álbum original. Se você prestar bem atenção pode ver ao fundo da foto à esquerda um “clone” do zumbi Eddie na versão GTA do álbum.

> TIRO AO ALVO

Usando um rifle Sniper, você pode acertar pássaros ao ar livre. Depois vá em Stats e veja quantas aves você matou no tópico “Seagulls Sniped”.

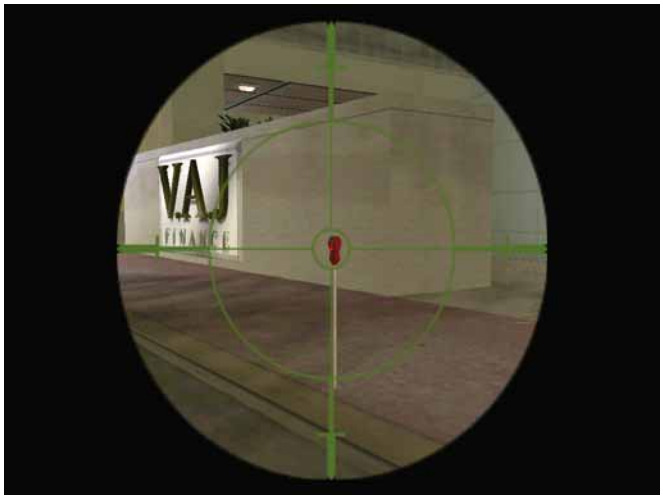
> TWO TRIBES



Two Tribes (1983)

Faça o desafio Bloodring, no Hyman Memorial Stadium, em Downtown. Você estará em uma arena escura com areia por todos os lados. Preste atenção na música de fundo... Faz parte da programação da rádio Wave 103. O cenário da arena é uma menção ao clipe desta música, chamada **Two Tribes** e lançada em 1983 pela banda Frankie Goes To Hollywood, onde eles fazem uma sátira à Guerra Fria, colocando representantes dos Estados Unidos e da então União Soviética como lutadores de vale-tudo em uma arena.

> V.A.J. PARKING



Em frente ao prédio da V.A.J. Finance, em Downtown, há um grupo de sete parquímetros. Passe por cima deles com um carro e eles soltam dinheiro...

> VEÍCULOS ESPECIAIS

Esta é uma das partes mais interessantes do Guia, já citada anteriormente. Em GTA, os carros não têm marca, mas mesmo assim não deixam de ter personalidade. Os produtores da Rockstar fizeram de cada veículo um modelo único, com atmosfera própria, fazendo alusões a modelos reais que marcaram época. Os mais interessantes estão listados aqui:

Obs.: Com exceção do Lincoln Continental 1989, todos os modelos reais aqui citados foram fabricados antes ou durante o ano de 1986.

Admiral

1976 Mercedes Benz 300 D

Blista Compact

1986 Honda CRX

Bobcat

1984 Ford Ranger

Cabbie

1980 Checker Marathon Sedan

Cheetah

1986 Ferrari Testarossa

Scarface

Leonardo U.S.

Comet

1985 Porsche 911

Deluxo

1981 De Lorean DMC-12

Hermes

1951 Mercury Custom

Infernus

1983 Lamborghini Countach

Patriot

1986 Hummer H2 M-998

Phoenix

1979 Pontiac Trans Am

Rancher

1986 Chevy Blazer

Sabre

1970 Buick Skylark

Stinger

1972 Ferrari Daytona GTS/4

Virgo

1980 Lincoln Continental

Voodoo

1959 Chevy Impala

Washington

1989 Lincoln Continental

> VILLAGE PEOPLE NO MALIBU CLUB

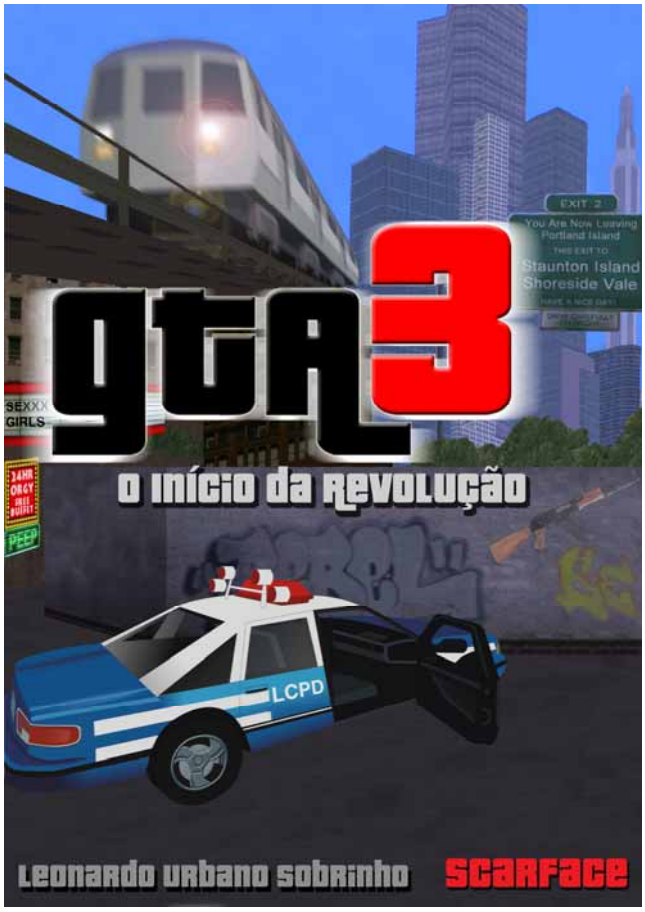
Malibu Club

Village People

Entre no **Malibu Club** e dê uma olhada nas figuras que estão dançando no palco... Um bombeiro, um operário, um motoqueiro, um soldado e um policial... Isso lembra o grupo musical **Village People**, que agitou as discotecas nos anos 70 e 80 com hits de sucesso, como “YMCA” e “Macho Man”. Este seria o Easter Egg perfeito se não estivessem faltando o índio e o cowboy...

***

Veja também:



GTA3 – O Início da Revolução

Esta é maior Homenagem feita para comemorar os seis anos do lançamento de GTA3, o revolucionário jogo que mudou para sempre a história dos games. Neste Livro Eletrônico você irá encontrar um Guia de Gangues, uma seção falando de Liberty City – A Cidade Proibida... E o melhor: um Guia de todas as missões que contam a saga de Claude, um forasteiro traído pela própria namorada e que faz seu caminho na cidade, dentro do submundo do crime em Liberty...

125 páginas